czytasz • rozumiesz • grasz

Komputer ŚWIAT

GRY

cena 8,90 zł (w tym 7% VAT)

www.ksgry.pl 2/2004

TU POWINNA ZNAJDOWAĆ SIĘ PŁYTA CD PC CD-ROM

HIT!

Logiczna **Pasaż 3**



Zręcznościowa **Pingwinek Kelvin**

Strategia **Hegemonia Żelazne legiony**

DEMA: Wielka Encyklopedia GIER 2004

EXTRA: Skoki narciarskie 2004: Bonus Pack 1 > Sterowniki > Baza tajnych kodów

TESTY GIER



Bijatyka o Pierścień

- Akcja — Władca pierścieni Powrót króla
- Strategia — Tropico 2: Zatoka piratów
- Wyścigi — IndyCar Series
- Strategia — Korea: Zapomniany konflikt

MINITESTY Star Wars: Knights of the Old Republic, Deus Ex: Invisible War, Broken Sword 3, Ford Racing 2

ŚCIĄGAWKI



Skacz jak Adam Małysz!

- Sport — Skoki narciarskie 2004
- Akcja — Kangurek Kao: Runda 2
- Sport — FIFA Football 2004

TAJNE KODY Skoki narciarskie 2004, Call of Duty

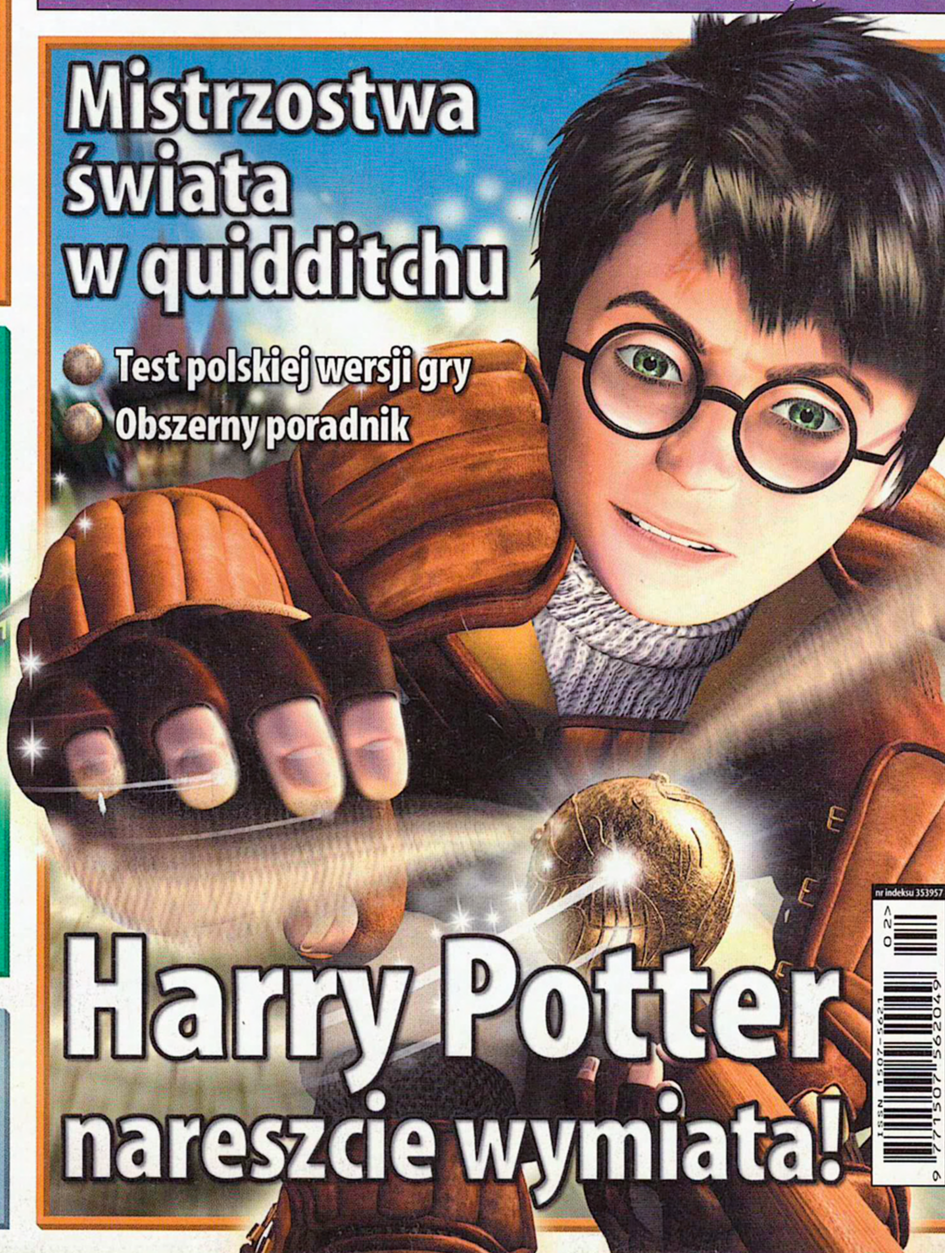
RYNEK

Test pomocy technicznej wydawców gier



Mistrzostwa świata w quidditchu

- Test polskiej wersji gry
- Obszerny poradnik



Harry Potter nareszcie wymiata!


nr indeksu 353957
ISSN 1507-5621

OD REDAKCJI





Drodzy Czytelnicy!

Marcin Przasnyski
dyrektor wydawniczy

Aleksy Uchański
redaktor naczelny

Liderom patrzymy na ręce uważniej niż średniakom czy stałym mieszkańcom ostatnich pozycji tabeli. Dotyczy to tak samo Adama Małysza, którego nieco krótszy, ale dający mu mimo wszystko prowadzenie w klasyfikacji skok komentowany jest często jako porażka, jak i wiodących firm w naszej rozrywkowej branży.

Dalekie dziewiąte miejsce, jakie zajął CD Projekt w naszym teście pomocy technicznych wydawców gier (strona 72), jest więc tym większą kompromitacją, że firma ta jako jedyna zajmująca się grami komputerowymi trafiła do rankingu najszybciej rozwijających się przedsiębiorstw pod wdzięczną nazwą Gazele Biznesu prowadzonego przez dziennik Puls Biznesu. Naszej gazeli życzymy w nowym roku czujniejszego słuchu i serca wrażliwszego na potrzeby klientów, zaś motylowi z wąsami – jak nazwał Małysza jeden z naszych niezrównanych komentatorów sportowych – by skakał tak daleko jak czytelnicy **GIER** po treningu w Skokach narciarskich 2004 (poradnik na stronie 58).

A gdy mamy już dość skoków, w tym numerze do wyboru są trzy inne dyscypliny: quidditch (strony 22 i 54), wyścigi IndyCar (38) i piłka nożna (40 i 62).

Życzymy przyjemnej lektury!

AKTUALNOŚCI

MINITESTY

TESTY GIER

ŚCIĄGAWKI

RYNEK

OD REDAKCJI

PŁYTA CD-ROM

PEŁNE WERSJE



Wymagania sprzętowe: PII 350, 32 MB RAM, karta 3D, 165 MB miejsca na twardym dysku

Doktor Grzałka nienawidzi zimy. Za pomocą magicznego pianina chce rozpuścić śnieg w krainie, gdzie mieszka pingwinek Kelvin. Kierując dzielnym pingwinkiem, mamy temu zapobiec. Zbieramy grzałki wypadające z pianina. Doktor Grzałka musi jak najszybciej odejść!



Wymagania sprzętowe: P 166, 16 MB RAM, 40 MB wolnego miejsca na twardym dysku

Układanie klocków ponownie okazuje się wciągające. Tym razem łączymy je tak, by pasowały kolorem i motywem do płytek znajdujących się na planszy. Do dyspozycji mamy 24 warianty rozgrywki oraz osiem rozmaitych motywów graficznych z własnym zestawem płytek.



Jest rok 2104. Wybucha wojna między rządem Ziemi a ziemskimi koloniami na Marsie. Walki szybko się kończą, bowiem pojawia się zagrożenie z zewnątrz – potężna rasa obcych. Stając na czele floty kosmicznej, toczymy epickie bitwy z obcymi i odkrywamy planety w innych układach gwiezdnych.

Wymagania sprzętowe: PIII 600, 128 MB RAM, karta 3D 16 MB, 750 MB na dysku

FOT. NA OKŁADCE: L.ZAWORAL/EPA/FORUM

DONIESIENIA

Koniec Black Isle Studios

Grupa Black Isle Studios, słynna ze stworzenia serii Baldur's Gate i Fallout, została rozwiązana przez firmę Interplay, która od pewnego czasu redukuje zatrudnienie. Jednocześnie poinformowano, że zostały przerwane prace nad przygotowywaną przez studio trzecią częścią kultowej serii Fallout.

Naszym zdaniem: Interplay nie od dziś ma problemy, ale zwalnianie swoich najlepszych ludzi to dowód krótkowzroczności graniczącej z głupotą. Fallout 3 mógł być ratunkiem dla upadającej firmy. Kolejna błędna decyzja Interplaya to kolejny krok do bankructwa.

Krew w reklamie

Firma Acclaim, która wydaje grę Gladiator: Sword of Vengeance (na razie brak polskiego wydawcy), postanowiła kolejny raz zaszokować opinię publiczną. Reklamy Gladiatora umieszczone na londyńskich autobusach zawierają pojemniki ze sztuczną krwią, która powoli sączy się na ulice miasta.

Naszym zdaniem: Acclaim słynie z nietypowych akcji reklamowych: podczas promocji nowego Turoka nagradzano fanów, którzy oficjalnie zmienili imię na tytuł gry. Tym razem jednak w pogoni za rozgłosem firma przesadziła, zwłaszcza że atutem Gladiatora wcale nie są hektolitry krwi.

W stronę autocenzury

Stowarzyszenie amerykańskich Haitańczyków oskarżyło twórców Grand Theft Auto: Vice City o przedstawienie narodu haitańskiego w złym świetle. W jednej z misji pojawia się bowiem napis Kill the Haitians! (Zabij Haitańczyków – chodzi o członków haitańskiego gangu). Firma obiecała wyciąć feralne zdanie z kolejnych wersji Vice City.

Naszym zdaniem: Wrażliwość grup etnicznych jest wprost proporcjonalna do zamożności oskarżonych. Haitańczycy dopięli swego. Czekamy na protesty strażaków, lekarzy i lodziarzy przeciw ich wizerunkowi w grze. I włoskiego rządu przeciw Ojcu chrzestnemu.



Colin porzucił grupę Forda dla Citroena. Czy w nowym aucie też będzie wygrywał?



Używanie silnych świateł przydaje się podczas mgły. Tym razem nie ma nawet kogo oślepiać – publiczność nie dopisała

Colin McRae Rally[1] 04

Gra zręcznościowa | Już po raz czwarty zasiądziemy za kierownicami najlepszych samochodów rajdowych i w wyścigu po mistrzostwo świata.

Przeciwnie niż w trzeciej części w trybie kariery nie będziemy ograniczeni tylko do jednego auta. Po zwycięstwo pojedziemy jednym z ponad 20 samochodów, na przykład Citroenem Xsarą czy Subaru Imprezą. Rywalizacja ma się toczyć w kilku kategoriach. Wystartujemy w rajdach samochodów z napędem na cztery koła, z napędem na dwa koła, odcinkach specjalnych, a także w mistrzostwach grupy B, w której moc samochodów była znacznie wyższa niż w dzisiejszych maszynach.

Dla wymagających będzie przeznaczony tryb ekspercki, w którym nie da się skorzystać z automatycznej skrzyni biegów, a rajd będziemy obserwować tylko zza kierownicy.

Model jazdy nadal będzie uproszczony, ale i tak znacznie bardziej rozbudowany niż w trójce – przede wszystkim całkowicie wyłączono wspomaganie sterowania przez komputer. Zabawa nie będzie prosta, bo w Colinie 04 popędzimy na jednej z 34 nawierzchni, odpowiednio dobierając do nich jeden z 19 rodzajów opon.

W trybie mistrzostw zobaczymy nowy rodzaj zabawy – testowanie prototypowych części. Jeśli uda nam się wykonać w wyznaczonym czasie ćwiczenie związane z taką częścią, zostanie ona zamontowana w aucie, którym pojedziemy na rajd.



Zatrzymany w kadrze samochód wygląda dobrze, kurz za nim też, ale tak marnej trawy dawno nie widzieliśmy, a na korze drzew pożywiły się chyba wszystkie leśne szkodniki. Na szczęście otoczenie tylko przemknie w tle

→**Termin:** *maj 2004 r.*
Informacje: *CD Projekt, tel. (0 prefiks 22) 519 69 00, www.cdprojekt.info*

kill.switch[2]

Gra zręcznościowa | Poprowadzimy oddział kilku żołnierzy przez szereg misji, ścierając się z nadzwyczaj inteligentnymi przeciwnikami.

Ruchami wrogów zawiaduje program Offensive Cover System (system ofensywnego krycia), dzięki któremu mają się oni zachowywać zgodnie z zasadami taktyki. Będziemy zmuszeni do rozsądnego planowania akcji, a także wykorzystywania wszelkich przeszkód terenowych. Tu nie będzie miejsca dla samotnych bohaterów. Każda operacja będzie wymagać współpracy wszystkich naszych podwładnych.

W walce z przeciwnikami pomoże nam system Blindfire (ślepy ogień), dzięki któremu nasi wojacy otworzą ogień zza przeszkód na ślepo, zasypując przeciwników gradem naboi i w ten sposób nie pozwolą im na zmianę pozycji. Wówczas reszta drużyny bezpiecznie przejdzie w nowe miejsce.

Fabuła ma stanowić mocny punkt rozgrywki. Nasz oddział będzie podróżował po całym świecie. Mimo to gra wygląda na zbyt krótką: na wypełnienie czeka ledwie sześć misji! Mamy ogromną nadzieję, że ich ukończenie zajmie przeciętnemu graczowi więcej niż 10 godzin.

→**Termin:** *połowa 2004 r.*
Informacje: *www.killswitch.com*



Rury jako osłona robią solidne wrażenie, choć eksperci twierdzą, że są zbyt ażurowe



Wymiana ognia zazwyczaj nie będzie jednakowo korzystna dla obu stron. Nasz przeciwnik powinien dostawać zdecydowanie więcej ołowiu

[1] Ang. Rajd z Colinem McRae. Wymowa: kolin makre rejli

[2] Ang. Zabij. Przełącz. Wymowa: kil. slicz

internetowy
wirtus.pl
sklep wysyłkowy

Informacje o wysyłce

- Termin dostawy 2-7 dni roboczych
- Koszty przesyłki pocztowej 9.50 zł
- Koszty dostawy na drugi dzień roboczy 12.90 zł
- Fachowa obsługa
- Maksymalne zabezpieczenie zawartości paczki dzięki profesjonalnemu opakowaniu.
- Ceny zawierają podatek VAT.

Zamów SMS 694 507 8...

Tel.: 0-22 773 25 35 Pon - Pt: 9.00 - 17.00, e-mail: biuro@wirtus.pl
Adres korespondencyjny: Wirtus.pl, ul.Fabryczna 8A, 05-077 Warszawa Wesoła

Do każdego zamówienia powyżej 50 zł* otrzymasz pełną wersję gry Overboard

Szczęśliwego Nowego Roku

*w promocji należy nabyć gry za kwotę co najmniej 50 zł, w kwotę nie wliczamy kosztów przesyłki, promocja obowiązuje do wyczerpania zapasów.

Przed premierą

PREMIERA 01.2004 — 115,90 PL — Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła

PREMIERA 02.2004 — 69,99 PL — Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

Szczególnie polecamy

Trabi Racer — 19,00 PL
Trabi Racer to wyścigi kultowymi samochodami, które do dziś spotykamy na naszych ulicach. 5 tras 5 samochodów.

Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień — 118,90 PL
Wyprawa w celu zniszczenia jedynego pierścienia trwa - tym razem w strategii czasu rzeczywistego, opartej o trylogię J.R.R. Tolkiena - Władca Pierścieni.

Call of Duty — 129,90 PL
Call of Duty dostarcza nam dobrze wywarzonej dawki realistycznej walki i intensywnej akcji znanej z filmów wojennych.

Need For Speed: Underground — 118,90 PL
Dwa typy ekstremalnego współzawodnictwa, czyli nielegalne nocne jazdy po mieście oraz słynna rywalizacja na dystansie ćwierć mili.

Sims Double Pack — 123,90 PL
W skład pakietu wchodzi: Sims; Sims Światowe Życie; Sims Balanga; Sims Kreator.

Fox Jones	9,99 PL
Monster Truck Fury	9,99 PL
Foto Studio	19,00 PL
EJay Techno	19,00 PL
Airlanes 2	19,90 PL
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,00
3D Home Architect 4.0	19,00
RollerCoaster World	19,00
Zaginiony Skarb	19,99 PL
TOCA Race Driver	44,90 PL
Warcraft III	49,99 PL
Heroes 4 Platynowa Kolekcja	53,90 PL
Rayman 3 + Rayman 2 Gratis	69,90 PL
Piraci z Karaibów	84,99 PL
Worms 3D	84,00 PL
FIFA 2004	118,90 PL
Championship Manager 03/04	118,90 PL
Harry Potter Quidditch	118,90 PL
Lords of the Rings	138,90 PL
Silent Hill 3	134,99

Gry PC - cennik

PEŁNA OFERTA NA WWW.WIRTUS.PL

AGE OF EMPIRES GOLD	30,90
3D GAME MAKER	26,90
ALIEN vs PREDATOR 2 GOLD	84,99
American Conqest (PL)	115,90
Anno 1602 (PL)	29,90
ARCANUM	62,99
ATLANTIS 3 PL	29,90
BALDURS GATE PL	28,90
BATTLEFIELD 1942 De Lux	129,90
BATTLEFIELD 1942 ROAD TO ROME	74,90
BEACH LIFE (PL)	55,90
BLACK & WHITE (PL)	42,90
BLITZ 3D	19,90
BOB BUDOWNICZY BUDUJE PARK	44,90
Bob Budowniczy Przygoda na Zamku (PL)	39,00
CASINO MASTER 5.0	10,00
CELTIC KINGS (PL)	84,99
CESARZ NARODZINY PAĄSTWA 'RODKA	62,99
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 + LIGA PL	29,90
CHROME	84,99
CIVILIZACJA 3 (PL)	49,99
CLOSE COMBAT 5	34,00
CODENAME OUTBREAK (PL)	11,90
COLOBOT (PL)	11,90
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	34,90
Combat Mission Gold (PL)	19,99
COMMAND & CONQUER GENERALS	129,90
COMMANDOS : BEHIND ENEMY LINE	29,90
COMMANDOS Bayond Call of Duty	32,90
CONFLIKT DESERT STORM (PL)	44,90
CYCLING MANAGER 2	19,90
DELTA FORCE LAND WARRIOR	38,90
DEUS EX	29,90
Devastacja (PL)	44,90
EJ Hip Hop (PL)	19,00
ELDER SCROLL III: MORROWIND Złota Edycja (PL)	84,99
EMERGENCY 2 (PL)	45,90
FLANKER 2.5	34,90
FLIGHT SIMULATOR 98	34,90
Flight Symulator 2004	199,90
GOTO BRIDGE II	79,90
GROM PL	84,99
GTA 3 (PL)	59,00
GTA Vice City	118,90
Half Life + Conterstrike	46,90
Hard Truck pl	45,90
HARRY POTTER - KOMNATA TAJEMNIC (PL)	79,90
HUGO CZRODZIEJSKIE ZWIERCIADŁO (PL)	69,99
HUGO TROPIKALNA WYSPA (PL)	69,99
HUGO w KOSMOSIE (PL)	69,99
HULK	59,90
KOZACY (PL) : SZTUKA WOJNY	69,90
KRASNALE 2	10,00
KURKA WODNA 3D W KOSMOSIE	19,90
LARRY 7 (PL)	19,90
Master of Orion 3 (PL)	44,90
MEDAL OF HONOR : SPEARHEAD	79,90
MIDTOWN MADNESS	34,90
MIGHT & MAGIC 9 (PL)	39,00
MOTOCROSS MADNESS 2	34,90
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	79,90
Nevervinter Nights Z"ota Edycja (PL)	84,99
OPERATION FLASHPOINT Platyna	84,99
Polanie 2 (PL)	67,99
PRAETORIANS (PL)	115,90
PRZYGODY RY"KA: WYSPA MIŁOŚCI (PL)	19,90
QUAKE 2	19,90
RALLY CHAMPIONSHIP 99 (PL)	19,90
RANDEZVOUS Z NIEZNAJOMY (PL)	29,90
RETURN TO WOLFENSTAEIN	109,99
RÓŻOWA PANTERA PO SKARB SIĘ WYBIERA	44,90
SCOOBY DOO I MIASTO (PL)	59,90
SEARCH & RESCUE 3	19,90
SEARCH & RESCUE MED. EVAC vietnam	19,90
Serious Sam PL	34,90
Silent Hill 3	139,99
Silent Hunter 2 (PL)	34,90
Sims Gwiazda (PL)	74,90
SIMS WAKACJE (PL)	69,99
SIMS ZWIERZAKI (PL)	69,99
SNAJPER (PL)	49,99
SOLDIER OF FORTUNE II DOUBLE HELIX - GOLD	109,90
SPLINTER CELL (PL)	49,90
STARCRAFT + Brood War	47,99
SYBERIA (PL)	69,99
SZACHY 3.0 PLAY	14,90
TOMB RAIDER 3	29,90
TRAINZ (PL)	39,00
Warrior Kings (PL)	19,99
X-MEN 2	149,90

SUPER PROMOCJE • SUPER PROMOCJE • SUPER PROMOCJE • SUPER PROMOCJE

Atlantis II	14,90 PL
DJ Mix Station	19,99 PL
Fallout Tactics	19,99 PL
II Wojna Światowa	19,99 PL
Worms World Party	19,99 PL
Worms Armageddon	19,99 PL
Planescape Torment	19,99 PL
Disciples II	19,99 PL
Eurropa Universalis II	19,99 PL
Poldek Driver	19,00 PL
Maluch Racer + TOCA	19,90 PL

Tusze i zestawy do regeneracji

TUSZE

Canon

symbol	typ drukarki	cena
Bci 21	2100, s100, czarny	12,00
Bci 21	2100, s100, kolor	15,00
Bci 24	s200, i320, czarny	15,00
Bci 24	s200, i320, kolor	19,00
Bci 3	3000, s400, czarny	19,00
Bci 3	3000, s400, cyan	19,00
Bci 3	3000, s400, magenta	19,00
Bci 3,	3000, s400, yellow	19,00

Epson

typ drukarki	symbol	cena
400, 500, 600	s093, czarny	15,00
400, 600, 800	s089, kolor	25,00
800, 1520	s108, czarny	15,00
440, 640	s187, czarny	15,00
440, 640	s191, kolor	25,00
740, 760	s189, czarny	15,00
480, c40	t013, czarny	15,00
480, c40	t014, kolor	25,00
C42	t036, czarny	35,00
C42	t037, kolor	45,00
680	t017, czarny	35,00
680	t018, kolor	45,00
880	t019, czarny	19,00
880	t020, kolor	29,00
C60	t028, czarny	35,00
C60	t029, kolor	45,00
C62	t040, czarny	35,00
C62	t041, kolor	45,00
C70	t0321, czarny	35,00
C70	0322, cyan	40,00
C70	t0323, magenta	40
C70	t0324, yellow	40
c82	t0321, czarny	35
c82	t0422, cyan	40
c82	t0423, magenta	40
c82	t0424, yellow	40
Photo 810, 830	t026, czarny	35,00
Photo 810, 830	t027, kolor	45,00

ZESTAWY DO REGENERACJI

Hewlett Packard

Softhouse 600 1x 40ml „20",29"czarny	40,00
Softhouse 800 2x 40ml „15",45" czarny	55,00
MediaPrint 2x20ml „27",56" czarny	25,00
MediaPrint 3x20ml wszystkie kolor	29,00

lexmark

MediaPrint 2x20ml wszystkie czarny	25,00
MediaPrint 3x20ml wszystkie kolor	29,00

Canon

MediaPrint 2x20ml wszystkie czarny	25,00
MediaPrint 3x20ml wszystkie kolor	29,00

PAPIERY i FOLIE

PAPIERY DO WYDRUKÓW WYSOKIEJ JAKOŚCI

foto matowy wodoodporny 110g, 10 ark.	7,00
foto matowy wodoodporny 110g, 20 ark.	13,00
foto matowy wodoodporny 160g, 10 ark.	10,00
foto matowy wodoodporny 160g, 20 ark.	19,00
foto matowy wodoodporny 180g, 10 ark.	12,00
foto matowy wodoodporny 180g, 20 ark.	23,00
foto błyszczący extra biały 160g, 10 ark.	18,00
foto błyszczący extra biały 160g, 20 ark.	35,00
foto błyszczący wodoodporny 180g, 10 ark.	15,00
foto błyszczący wodoodporny 180g, 20 ark.	29,00
foto błyszczący wodoodporny 210g, 10 ark.	17,00
foto błyszczący wodoodporny 210g, 20 ark.	33,00

ETYKIETY

Cd matowe	10 ark.	8,00
Cd foto błyszczące	10 ark.	19,00

www.wirtus.pl **NAJTANIEJ W SIECI** www.wirtus.pl

DONIESIENIA

Łatka antypiracka

Nowa łatka do gry Rainbow Six 3 sprawdza, czy na naszym pececie jest zainstalowany emulator napędu CD-ROM. Gdy go znajduje, uniemożliwia uruchomienie gry z oryginalnej płyty.

Naszym zdaniem: Programów do emulowania napędów często używają piraci, ale bez przesady! Nóż to popularne narzędzie bandytów, ale jego używania nikt nie zabrania. Rozumiemy cel wydawcy gry, ale wybór metody jest skandaliczny!

Drugi Deus Ex to beta?

Eidos Interactive, wydawca Deus Ex: Invisible War, zapowiedział jej europejską premierę dopiero na marzec. Wersję amerykańską, która trafiła do sklepów przed gwiazdką, mamy uważać za... przedprodukcyjną.

Naszym zdaniem: Gonieni terminami producenci często wydają niedokończone gry, ale jeszcze nikt nie mówił o tym tak otwarcie! Dobrze, że europejska wersja będzie poprawiona, ale skandalem jest wprowadzenie do sprzedaży wadliwego produktu.

Sterowanie głosem

Firma ScanSoft opracuje system rozpoznawania głosu ludzkiego, który będzie częścią gry Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm. Gra zostanie wprawdzie wydana tylko na konsolę PlayStation 2, ale może zostanie przeniesiona na pecety.

Naszym zdaniem: Wydawanie rozkazów podwładnym przez mikrofon to olbrzymi krok naprzód. Zamiast męczyć się ze skrótami klawiaturowymi, po prostu krzykniemy Do ataku!

Karta kredytowa dla graczy

Każdy dolar wydany kartą Gamers Card Visa daje punkty premiowe, które później wymieniamy na gry i gadżety z nimi związane. Planowane są też obniżki cen gier w sklepach internetowych.

Naszym zdaniem: To dobrze, że bankowcy doceniają ogromny potencjał drzemiący w kieszeniach graczy. Niestety na razie tylko w banku MBNA America.

Warlords Battlecry[1] III

Gra strategiczna | Znów przeniesiemy się do Etherii, tym razem trafiając na kontynent Keshan, gdzie trwa wojna domowa.

Na Keshanie znienacka pojawia się nowa nacja, która zagraża wszystkim pozostałym. Naszym zadaniem będzie albo powstrzymanie najeźdźcy, albo sianie spustoszenia w jego imieniu.

Seria Battlecry to nietypowa strategia czasu rzeczywistego z elementami gry fabularnej i gry turowej. Pod nasze rozkazy trafią bohaterowie, których rozwiniemy w inny sposób niż w poprzedniej części gry. Postacie poznają trzydzieści nowych czarów podzielonych na trzy sfery. Pojawi się również pięć nowych ras, między innymi władcy plagi, Saurianie i tajemniczy Rój. Rasa ludzi zostanie rozbita na dwie frakcje: dobrych Rycerzy i neutralne Imperium.

W nowych budynkach znacznie lepiej zaopatrzymy naszych herosów, do których dołączy też mnóstwo nowych smoków.

→**Termin:** *II kwartał 2004 r.*
Informacje: *Cenega Poland, tel. (0 prefiks 22) 868 52 69, www.cenega.pl*



Rycerze Imperium tymi krótkimi włóczniami nie są w stanie nawet podrapać smoka w pępek

[1] Ang. Władcy wojny: Krzyk wojenny. Wymowa: łorlords betlkraj



Wiatr tężeje, gdy mamy takie żagle, ale sternik może zagapić się i zrobić zwrot przez rufę

Virtual Skipper[3] 3

Gra symulacyjna | Po raz trzeci jako wirtualny kapitan poprowadzimy nasz jacht do zwycięstwa w jednych z sześciu regat.

Twórcy szczegółowo odtworzyli między innymi regaty na kanale La Manche oraz w zatoce San Francisco. Na wszystkich trasach ważny będzie nie tylko wiatr, ale i prądy morskie, które wykorzystamy, by wygrać z konkurentami. Każdy wyścig szczegółowo zaplanujemy, uważając na przepisy obowiązujące w trakcie regat – jeśli je złamiemy, zostaniemy zdyskwalifikowani.

Program gry został napisany od nowa, dzięki czemu trzecia część będzie działała szybciej niż poprzednia, a przy okazji będzie znacznie ładniejsza. Aby nasz jacht wyglądał atrakcyjniej, na jego żaglach zamieścimy zdjęcia jednej z dziesięciu gwiazd – między innymi Kylie Minogue i Jennifer Lopez. Nie zanosi się jednak, byśmy spośród gwiazd wybierali miss mokrego podkoszulka.

→**Termin:** *I kwartał 2004 r.*
Informacje: *Cenega Poland, tel. (0 prefiks 22) 868 52 69, www.cenega.pl*

[3] Ang. Wirtualny kapitan. Wymowa: wirtual skiper

8th Wonder of the World[2]

Gra strategiczna | Czwarta odsłona serii Cultures znowu mydli oczy tytułem.

Akcja 8th Wonder of the World toczy się kilka lat po zakończeniu Northlandu, który ukazał się w Polsce pod tytułem Wyprawa na północ. Zło znów zaczyna się panoszyć na świecie. Przywódcy wszystkich nacji zawiązują sojusz, aby zwalczyć tajemniczych najeźdźców. Z zaświatów zostają przywołani dawni bohaterowie mający pokonać wrogów i odbudować osiem cudów świata.



– To co, że zima, plan zasiewów wykonamy przed terminem – rzekł bohater z dawnej bajki

Gra będzie strategią ekonomiczną z elementami walki, ale autorzy zapowiadają obniżenie poziomu trudności, by początkujący nie czuli się zagubieni. Kampania ma obfitować w niespodziewane wydarzenia. Poćwiczymy też rozwój osady w pasjonujących misjach nie związanych z fabułą.

→**Termin:** *I kwartał 2004 r.*
Informacje: *TopWare, tel. (0 prefiks 33) 813 03 16, www.topware.pl*

[2] Ang. Ósmy cud świata. Wymowa: ejtf łonder of de łorld



– Bardzo pana przepraszam. To tylko mała stłuczka. Na pewno da się wyklepać! – te teksty z pewnością pochodzą z zupełnie innej gry



Auta zmieniamy jak rękawiczki, a rękawiczki jak onuce – raz na 40 kilometrów

Driv3r[4]

Gra zręcznościowa | Jako tajniak za kierownicą ponownie rozprawimy się z przestępcami.

Tym razem naszym zadaniem będzie rozpracowanie gangu złodziei samochodów. Znów przenikniemy do struktur przestępczych, więc w wielu misjach policja będzie nas ścigać, a my, zręcznie manewrując, postaramy się zgubić ogon.

Miami, miasto, gdzie toczy się gra, będzie pełne wąskich uliczek, którymi przemkniemy z wielką prędkością.

Atutem gry ma być fotorealistyczna grafika i zaawansowany model fizyczny. Blachy aut przy zderzeniach będą się giąć, a na zakrętach nasz samochód wpadnie w poślizg tak jak w rzeczywistości.

Autorzy przewidują interesujące zadania – w jednym z nich zasiądziemy na przykład za kierownicą olbrzymiego, osiemnastokołowego tira. Nie wiadomo na razie, czy misję tę przejdziemy w trybie fabularnym czy też w jednym z pozostałych rodzajów zabawy. Wiadomo jednak, że po drodze rozjedziemy co się da.

→**Termin:** *połowa 2004 r.*
Informacje: *CD Projekt, (0 prefiks 22) 519 69 00, www.cdprojekt.info*



Obawiam się, że pan wysiada!

[4] Ang. Kierowca. Wymowa: drajwer. To trzecia część gry, stąd trójka zastępująca literę e

WZLOTY

Rozrywkowa gazela

CD Projekt znalazł się w zestawieniu Gazele Biznesu 2003 organizowanym przez dziennik ekonomiczny Puls Biznesu. Jest to ranking najbardziej dynamicznie rozwijających się polskich firm małych i średnich. CD Projekt zajął 167. miejsce na 1402 firmy. To jedyna firma z branży gier komputerowych w zestawieniu.

Naszym zdaniem: Tę gazelę dostrzegamy dopiero po pierwszej setce, ale cieszy fakt, że w naszej branży jest firma odnosząca sukcesy zauważane przez prasę ekonomiczną. To osiągnięcie budzi nasz podziw i zasługuje na wyróżnienie. Mocno liczymy, że CD Projekt nie spocznie na laurach – w naszym teście pomocy technicznych (strona 72) zajmuje dużo wyższe miejsce, ale mamy nadzieję, że ta pozycja nie odpowiada jego aspiracjom.

UPADKI

Call of Duty wcale nie po polsku

Call of Duty, świetna strzelanina, którą opisywaliśmy w GRACH 1/2004, pyszni się ze swojej okładki napisem Polska wersja. Niestety gra w rzeczywistości jest w wersji angielskiej, a w pudełku zamiast łatki polonizującej znajdujemy list, w którym wydawca, firma LEM, zapewnia, że gdy tylko ukończy prace nad polską wersją, prześle ją klientom.

Naszym zdaniem: Znowu skandal. Klienci są nabijani w butelkę, bo kupują grę po polsku, a muszą grać w wersję angielską. Firmie LEM bardzo zależało na wydaniu Call of Duty przed świętami, ale zamiast przyspieszyć prace polonizacyjne, oszukała klientów. Takie postępowanie świadczy o bezczelnym lekceważeniu graczy.

NA CZASIE

Choinka za pasem... była niewygodna ■ Dwa plastikowe zegarki ■ Polskie pola bitew 1942 ■ Elektryk Ursusem

NA KWASIE

Gwiazdorzy spedefieni ■ Emeryci kontratakują jak zwykle ■ Słonina i libacje, cieszą się redakcje

Encyklopedia PLAYA PC: Nowa książka z kodami



Wydana na 116 kolorowych stronach książka kosztuje tylko 9,80

Do kiosków i sklepów trafiła już czwarta edycja Encyklopedii PLAYA – zbioru sprawdzonych tajnych kodów do 189 najnowszych i najlepszych gier komputerowych.

Książeczka podobna jest do Biblioteczki GIER, którą polecaliśmy w zeszłym roku. Różnica: jest o wiele obszerniejsza! Zawiera aż 1812 podanych w przejrzystej formie trików i ułatwia szybkie znalezienie pomocy w trudnych momentach rozgrywki. Co ważne, opisane są w niej kody prawie wyłącznie do najnowszych przebojów, więc mała ich część pokrywa się z zawartością Biblioteczki.

Oto niektóre tytuły: Age of Mythology, Battlefield 1942, BloodRayne, Call of Duty, Chrome, Command & Conquer Generals, Elder Scrolls III: Morrowind, Enter the Matrix, Freedom Fighters, Gorky Zero, GTA Vice City, Harry Potter i Komnata Tajemnic, Heroes of Might and Magic IV, Hidden and Dangerous 2, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Kurka wodna 3, Max Payne 2, Medal of Honor: Allied Assault, NBA Live 2004, Neverwinter Nights, Piraci z Karaibów, Rainbow Six 3, Red Faction 2, Rise of Nations, Robin Hood: Legenda Sherwood, Skoki narciarskie 2003 i 2004, Splinter Cell, Star Trek: Elite Force 2, Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy, Starsky and Hutch, Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła, The Sims: Gwiazda i Abrakadabra, TOCA Race Driver, Tomb Raider: The Angel of Darkness, TRON 2.0, Tropico 2, UFO: Kolejne starcie, Unreal 2, Vietcong, Warcraft III, X2 Wolverine's Revenge, XIII.

Cena: *9.80 zł*



Turnieje popularnych gier komputerowych przyciągały widzów. Nic dziwnego, skoro na targach nie było nic innego, co mogłoby ich przyciągnąć

Games Expo 2003

W dniach 21-23 listopada 2003 roku w Kielcach odbyły się targi gier komputerowych Games Expo, które miały być początkiem odrodzenia tego typu imprez w naszym kraju. Niestety nie udało się.

Hala była świetna i nowoczesna, a liczebność wystawionych dla gości konsol GameCube i telewizorów budziła podziw. Sprzęt komputerowy do turniejów gier komputerowych, w tym Skoków narciarskich 2004, też był najwyższej jakości. Tomek Bagiński, twórca nominowanej do Oscara Katedry, opowiedział młodzieży o animacji komputerowej. Cała reszta okazała się dnem.

Wstrząsnął nami brak atrakcji na imprezie w Kielcach – trudno bawić młodych gości siedmioma konkursowymi grami przez trzy dni. Zabrakło przede wszystkim stoiska któregokolwiek z polskich wydawców, na których można by obejrzeć najnowsze przeboje. Nie było też ani jednego miejsca, w którym można by kupić nowe gry.

Impreza w Kielcach okazała się rozczarowaniem. Co ciekawe, organizatorzy ogłosili już, że targi się udały i w przyszłym roku szykują kolejną edycję swej nudnej imprezy. Jeśli będzie na takim poziomie jak ta, odradzamy wizytę.

Zewnętrzna karta dźwiękowa

Jeśli nie mamy już miejsca na nowe urządzenia w naszym komputerze, a jakość dźwięku z karty zintegrowanej z płytą główną nas nie zadowala, warto zainteresować się zewnętrzną kartą dźwiękową. Takie urządzenie podłączamy do naszego peceta przez port USB.

Firma M-Audio proponuje Transit, rozwiązanie, które zaskakuje swoimi możliwościami. Pozwala ono na uzyskanie sygnału o świetnych parametrach: częstotliwości próbkowania 96 kHz i 24-bitowej rozdzielczości sampli. Dla porównania czystego i wyraźnego dźwięku z płyty CD słuchamy w gorszej jakości: odpowiednio 44,1 kHz i 16 bitów.

Oprócz analogowego wyjścia jest tu też optyczne wyjście cyfrowe, dzięki któremu zakodowane sygnały AC3 lub DTS (stosowane w filmach DVD) przesyłamy do wzmacniacza z dekoderem. Dodatkowo w urządzeniu znajdujemy analogowo - cyfrowe wejście sygnału audio.

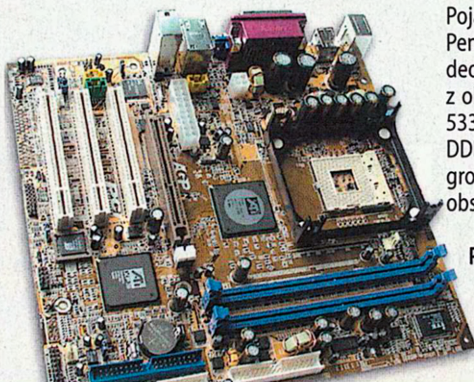
Cena: *ok. 400 zł*

Informacje: *www.m-audio.com/products/m-audio/transit/*



To maleństwo kosztuje sporo, ale może przydać się graczom, którzy nie mają ochoty grzebać we wnętrznościach peceta

Płyta główna Sapphire z Radeonem 9200



Płyta główna z Radeonem 9200 to niedrogie rozwiązanie dla początkujących graczy

Pojawiają się pierwsze płyty główne do Pentium 4 wyposażone w chipset ATI Radeon 9100 IGP. Jest to nowoczesny układ z obsługą procesorów Intela z szyną 400, 533 i 800 MHz, podwójną szyną pamięci, DDR od 266 do 400 MHz, USB 2.0 i zintegrowaną kartą sieciową. Brakuje jednak obsługi dysków Serial ATA.

Płyty główne z chipsetem 9100 IGP mają zintegrowany układ grafiki będący w istocie Radeonem 9200 z AGP 8x, dzięki któremu Return to Castle Wolfenstein działa płynnie w rozdzielczości 1024 x 768.

Płyta z 9100 IGP to dobre wyjście, by tanio kupić komputer do grania. Ma niezależne złącze AGP 8x, więc bez problemu zainstalujemy za jakiś czas wydajniejszą kartę.

Cena: *jeszcze nieznana*

Informacje: *www.sapphiretech.com*

ZAPOWIEDZI POLSKICH WYDAWCÓW GIER

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	DATA WYDANIA	CENA
DLA DZIECI			
Król Lew (PL)	Buena Vista Games/CD Projekt	luty 2004	79,90
Mag (PL)	L.K. Avalon/L.K. Avalon	połowa 2004	b.d.
Mój brat niedźwiedź (PL)	Buena Vista Games/CD Projekt	styczeń 2004	79,90
Wilk i zając 2 (PL)	1C Company/Cenega Poland	połowa 2004	59,90
Złote krople (PL)	L.K. Avalon/L.K. Avalon	połowa 2004	b.d.
FABULARNE I PRZYGODOWE			
Amenophis (PL)	Dreamcatcher Int./Cenega Poland	luty 2004	79,90
Borderzone (PL)	1C Company/Cenega Poland	marzec 2004	59,90
Broken Sword: The Sleeping Dragon	THQ/LEM	styczeń 2004	b.d.
Deus Ex 2: Invisible War	Eidos Interactive/Cenega Poland	marzec 2004	139,90
Greyhawk: Świątynia pierwotnego zła (PL)	Atari/CD Projekt	styczeń 2004	129,90
Harbinger (PL)	Dreamcatcher Int./Cenega Poland	marzec 2004	24,90
Konung 2 (PL)	1C Company/Cenega Poland	luty 2004	59,90
Mech Minds (PL)	1C Company/Cenega Poland	luty 2004	59,90
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark (PL)	Atari/CD Projekt	marzec 2004	79,90
Omega Stone (PL)	Dreamcatcher Int./Cenega Poland	luty 2004	79,90
Sam & Max Freelance Police	Activision/LEM	połowa 2004	b.d.
Schizm 2: Kameleon (PL)	L.K. Avalon/L.K. Avalon	połowa 2004	79,90
Shrek 2 (PL)	Activision/LEM	połowa 2004	b.d.
Space Bounty Hunters	1C Company/Cenega Poland	II kwartał 2004	59,90
The Great Escape (PL)	SCI/LEM	I kwartał 2004	b.d.
Uru: Ages Beyond Myst (PL)	Ubi Soft/Cenega Poland	luty 2004	99,90
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	Activision/LEM	połowa 2004	b.d.
STRATEGICZNE I LOGICZNE			
Age of Wonders: Magia cienia (PL)	Take 2/Cenega Poland	styczeń 2004	99,90
Battle Mages (PL)	Buka Interactive/Cenega Poland	połowa 2004	79,90
Beyond Good and Evil (PL)	Ubi Soft/Cenega Poland	styczeń 2004	99,90
Charm of War (PL)	Buka Interactive/Cenega Poland	luty 2004	79,90
Galactic Civilization (PL)	Strategy First/CD Projekt	marzec 2004	49,99
Lords of Everquest	Ubi Soft/Cenega Poland	I kwartał 2004	99,90
Napoleon (PL)	Infogrames/Cenega Poland	styczeń 2004	99,90
Railroad Tycoon 3 (PL)	Take 2/Cenega Poland	styczeń 2004	99,90
Rome: Total War	Activision/LEM	IV kwartał 2004	b.d.
SimCity 4: Rush Hour (PL)	Electronic Arts/EA Polska	I kwartał 2004	79,00
Space Colony (PL)	Take 2/Cenega Poland	styczeń 2004	99,90
Steamland (PL)	Buka Interactive/Cenega Poland	I kwartał 2004	59,90
Robin Hood: Defender of the Crown (PL)	Cinemaware/PLAY.com.pl	luty 2004	49,90
The Movies	Activision/LEM	I kwartał 2004	b.d.
The Sims 2 (PL)	Electronic Arts/EA Polska	kwiecień 2004	b.d.
Trainz Railroad Simulator 2004 (PL)	Strategy First/CD Projekt	luty 2004	49,90
Warlords: Battlecry III (PL)	Infinite/Cenega Poland	II kwartał 2004	b.d.
Warrior Kings: Wielkie bitwy (PL)	Empire Interactive/Cenega Poland	luty 2004	24,90

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	DATA WYDANIA	CENA
Władca pierścieni: Wojna o Pierścień (PL)	VU Games/Cenega Poland	styczeń 2004	139,90
World War I Battlefields (PL)	Buka Interactive/Cenega Poland	I kwartał 2004	99,90
Wyprawa na północ (PL)	TopWare/TopWare	styczeń 2004	b.d.
SYMULACYJNE I WYŚCIGI			
Colin McRae Rally 04 (PL)	Codemasters/CD Projekt	kwiecień 2004	b.d.
Crime Scene Manhattan (PL)	TopWare/TopWare	styczeń 2004	b.d.
Driv3r (PL)	Atari/CD Projekt	marzec 2004	b.d.
Fairstrike	Buka Interactive/Cenega Poland	I kwartał 2004	79,90
Il-2 Sturmovik – Forgotten Battles (PL)	Buka Interactive/Cenega Poland	I kwartał 2004	99,00
Lock On: Air Combat Simulation	Ubi Soft/Cenega Poland	styczeń 2004	139,90
Richard Burns Rally	SCI/LEM	kwiecień 2004	b.d.
Taxi: Nowy Jork (PL)	TopWare/TopWare	kwiecień 2004	b.d.
ZRĘCZNOŚCIOWE			
Armed and Dangerous	Activision/LEM	luty 2004	b.d.
Batman: Vengeance (PL)	Ubi Soft/Cenega Poland	styczeń 2004	59,90
Breath of Fire 4	Electronic Arts/EA Polska	I kwartał 2004	b.d.
Conflict: Desert Storm 2 (PL)	SCI/LEM	I kwartał 2004	99,00
Contract J.A.C.K. (PL)	VU Games/Cenega Poland	styczeń 2004	99,90
Counter-Strike: Condition Zero	VU Games/Cenega Poland	styczeń 2004	139,90
Doom III	Activision/LEM	IV kwartał 2004	b.d.
Far Cry	Ubi Soft/LEM	I kwartał 2004	b.d.
Half-Life 2	VU Games/Play it!	kwiecień 2004	b.d.
HomePlanet (PL)	Russobit-M/Cenega Poland	luty 2004	79,90
Joint Operations (PL)	NovaLogic/Cenega Poland	marzec 2004	99,90
Legacy of Kain: Defiance	Eidos Interactive/Cenega Poland	luty 2004	139,90
kill.switch	Bitmap Brothers/LEM	II kwartał 2004	b.d.
Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough	Electronic Arts/EA Polska	I kwartał 2004	79,00
Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts/EA Polska	kwiecień 2004	b.d.
Midnight Nowhere (PL)	Buka Interactive/Cenega Poland	styczeń 2004	99,90
Mortyr 2 (PL)	Mirage Interactive/Cenega Poland	marzec 2004	99,90
NBA Live 2004	Electronic Arts/EA Polska	I kwartał 2004	139,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL)	Ubi Soft/Cenega Poland	styczeń 2004	119,90
Project Freedom	City Interactive/City Interactive	styczeń 2004	b.d.
Shade: Gniew aniołów (PL)	Cenega/Cenega Poland	marzec 2004	99,90
Space Rangers (PL)	1C Company/Cenega Poland	luty 2004	59,90
Spider-Man 2	Activision/LEM	połowa 2004	b.d.
Starmageddon 2 (PL)	City Interactive/City Interactive	połowa 2004	b.d.
Starsky & Hutch (PL)	Empire Interactive/Cenega Poland	styczeń 2004	24,90
The Simpsons: Hit & Run	VU Games/Cenega Poland	grudzień 2003	139,90
Trinity	Activision/LEM	połowa 2004	b.d.
Warhammer 40.000: Fire Warrior	THQ/CD Projekt	styczeń 2004	59,90
World War II: Pacific Heroes	City Interactive/City Interactive	I kwartał 2004	b.d.
XIII (PL)	Ubi Soft/Cenega Poland	styczeń 2004	99,90

b.d. – brak danych; wydawca nie określił jeszcze przewidywanej ceny

RYNKOWE PREMIERY I WZNOWIENIA W GRUDNIU

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	TYP GRY	CENA
PREMIERY Z POPRZEDNIEGO MIESIĄCA			
Afrykańska przygoda (PL)	Wanadoo Edition/CD Projekt	dla dzieci	29,90
Apocalyptica	Konami/CD Projekt	zręcznościowa	159,90
Big Mutha Truckers (PL)	Empire Interactive/Cenega Poland	symulacyjna	79,90
Blitzkrieg (PL)	CDV/Cenega Poland	strategiczna	119,90
Bob Budowniczy: Przygoda na zamku (PL)	BBC/LEM	dla dzieci	49,00
Championship Manager: Sezon 03/04 (PL)	Eidos Interactive/Cenega Poland	strategiczna	139,90
Disciples II: Powrót Galleana (PL)	Strategy First/CD Projekt	strategiczna	29,99
Etherlords II (PL)	Nival Interactive/CD Projekt	strategiczna	29,99
eXtinction	Techland/Techland	zręcznościowa	49,90
Football Club (PL)	TopWare/TopWare	zręcznościowa	19,95
Hugo: Bukkazoom (PL)	ITE Media/Cenega Poland	dla dzieci	79,90
IndyCar Series (PL)	Codemasters/CD Projekt	zręcznościowa	99,90
Judge Dredd: Dredd vs. Death	VU Games/Cenega Poland	zręcznościowa	139,90
Korea: Zapomniany konflikt (PL)	Cenega/Cenega Poland	strategiczna	99,90
Kurka w ogniu: Kurminator (PL)	Techland/Techland	zręcznościowa	29,90
Need for Speed: Underground	Electronic Arts/EA Polska	zręcznościowa	139,00
Platypus (PL)	MarkSoft/MarkSoft	zręcznościowa	19,90
Pro Evolution Soccer 3	Konami/CD Projekt	zręcznościowa	159,90
Ringriker P (PL)	MarkSoft/MarkSoft	zręcznościowa	19,90
Scooby-Doo: Muzealna draka z powodu robaka (PL)	TLC/CD Projekt	dla dzieci	69,90
Scooby-Doo: Piramidalna zagadka (PL)	TLC/CD Projekt	dla dzieci	69,90
Secret Weapons Over Normandy	LucasArts/LEM	zręcznościowa	169,00

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	TYP GRY	CENA
Silent Hill 3	Konami/CD Projekt	fabularna	159,90
Snowride (PL)	TopWare/TopWare	zręcznościowa	19,95
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	LucasArts/LEM	fabularna	189,00
Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts/LEM	fabularna	169,00
Vietnam War: Szlak bohaterów	Techland/Techland	zręcznościowa	29,90
Władca pierścieni: Powrót króla (PL)	Electronic Arts/EA Polska	zręcznościowa	159,00
REEDYCJE			
102 dalmatyńczyki (PL)	Buena Vista Games/CD Projekt	dla dzieci	29,90
Alladyn – Zemsta Nasiry (PL)	Buena Vista Games/CD Projekt	dla dzieci	29,90
Medieval Total War + Viking Invasion	Activision/LEM	strategiczna	169,00
Goofy: Szaleństwo na desce (PL)	Buena Vista Games/CD Projekt	dla dzieci	49,90
Kolorowy rajd (PL)	Buena Vista Games/CD Projekt	dla dzieci	29,90
Prisoner of War (PL)	Codemasters/CD Projekt	strategiczna	39,90
Project IGI 2 (PL)	Codemasters/CD Projekt	zręcznościowa	39,90
Szalone przygody kaczora Donalda	Buena Vista Games/CD Projekt	dla dzieci	29,90
Tarzan (PL)	Buena Vista Games/CD Projekt	dla dzieci	29,90
The Elder Scrolls III: Morrowind (PL)	Bethesda/CD Projekt	fabularna	59,90
The Settlers IV[1] (PL)	Blue Byte/CD Projekt	strategiczna	59,90
Tomb Raider: Kompletna kolekcja	Eidos/Cenega Poland	zręcznościowa	249,90
Tygrysek i uczta Puchatka (PL)	Buena Vista Games/CD Projekt	dla dzieci	29,90
Warcraft III + Frozen Throne (PL)	Blizzard/CD Projekt	strategiczna	99,90
Zabawa z Kubusiem Puchatkiem: Puchatkowe przyjęcie (PL)	Buena Vista Games/CD Projekt	dla dzieci	49,90

[1] The Settlers IV wraz z dodatkowymi misjami



Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy kafejki internetowe, księgarnie, gralnie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl



PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. www.playsoftware.pl

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł za przesyłkę (Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie

PROMOCJE

1 TOON CAR (PL) GRATIS*
2 SACRIFICE GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia !

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ! Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia- Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej promocji, zostanie przypisana Ci losowo. Promocja nr 4 dotyczy zamówień powyżej 200zł -wybierz pokrowiec na 24CD lub darmową przesyłkę. Gry z promocji 1 i 2 mogą być pełnymi wersjami gazetowymi.
*-do wyczerpania zapasów, potem inna promocja.

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

ZAMÓWIENIA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
INFORMACJA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP FIRMOWY : WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS-em wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMSa.

EJAY HIPHOP 3 19zł NOWOŚĆ
EJAY TECHNO 3 19zł NOWOŚĆ
DJ MIX STATION 19zł NOWOŚĆ
DROGOWA MAPA EUROPY 2004 19zł
DVD PLAYER 19zł NOWOŚĆ
MÓJ DOM 3D 19zł
ANGIELSKI NA 6 19zł NOWOŚĆ
KREATOR PDF 2004 19zł
COSMOPOLITAN VIRTUAL MAKEOVER 3 19zł

CYCLING MANAGER 3 45zł
NFS UNDERGROUND 118zł
FIFA 2004 118zł
SIMS ABRACADABRA 67zł
CALL OF DUTY 127zł
RAILROAD 3 84zł
ENTER MATRIX 84zł
WORMS 3D 84zł
MAX PAYNE 2 118zł

PROWADŹ WOJNĘ W POWIETRZU, NA WODZIE I POD WO

W POWIETRZU
NA WODZIE
POD WODĄ

ENIGMA: RISING TIDE
YOU ARE IN COMMAND

Pokieruj statkiem lub łodzią podwodną podczas drugiej wojny światowej. Gra akcji zabarwiona symulacją w rzeczywistości 1936 roku.

PREMIERA 22.12.2003
WWW.ENIGMA.PLAY.COM.PL

45zł ENIGMA: RISING TIDE
POLSKA WERSJA

TOP 10 GRY

1	POLDEK DRIVER 19zł
2	RAILROAD.EXE 19zł
3	PACIFIC WARRIORS 2 19zł
4	FIFA 2004 118zł
5	MALUCH RACER 19zł
6	ROLLER COASTER WORLD 19zł
7	SIMS ABRACADABRA 67zł
8	MAX PAYNE 2 118zł
9	CYCLING MANAGER 3 45zł
10	WYŚCIGI KURCZAKÓW 19zł

TOP 5 PROGRAMY

1	EJAY TECHNO 3 19zł
2	MÓJ DOM 3D 19zł
3	COSMOPOLITAN 3 19zł
4	EJAY HIP HOP3 19zł
5	MAPA POLSKI 2004 19zł

NOWOŚCI

1	RAILROAD 3 84zł
2	NFS UNDERGROUND 118zł
3	HARRY POTTER QUID.W.C. 118zł
4	CALL OF DUTY 139zł
5	C&C GENERAL ZERO HOUR

ZAPOWIEDZI

1	DEFENDER ROBIN HOOD 45zł
2	X2 THE THREAT 45zł
3	MASSIVE ASSAULT 19zł
4	WANTED GUNS 19zł
5	ENIGMA RISING TIDE 45zł

SPADKI CEN!

1	STEEL BEAST 36zł
2	INDUSTRY GIANT 2 36zł
3	PROJECT IGI 2 36zł
4	COMBAT MISSION GOLD 36zł
5	PRISONER OF WAR 36zł

WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY

998 POGROMCY OGNIA	67 zł
AIR RUSH	10 zł
AIRLINES 2	19 zł
AMERICAN CONQUEST	109 zł
ANNO 1602	32 zł
BEACH SOCCER	10 zł
BEACH VOLLEYBALL PLAY	10 zł
BEETLE JU	10 zł
BIG MUTHA TRUCKERS	67 zł
BIONICLE: THE GAME	84 zł
BLITZKRIEG	109 zł
BRYDŻ PLAY	19 zł
C&C GENERALS ZERO HOUR	75 zł
CALL OF DUTY	127 zł
CAPITALISM 2	19 zł
CHAMP. MAN.3+L.P.	27 zł
CHAMP. MANAGER 4	119 zł
CHESSMASTER 9000	109 zł
CHROME	85 zł
CIWILIZACJA 3	54 zł
COLD ZERO	27 zł
COLIN MCRAE RALLY 3	84 zł
COLIN MCREA RALLY 2.0	45 zł
COLOBOT	15 zł
COMMANDOS 3	118 zł
CONFLICT DESERT STORM II	85 zł
CYCLING MANAGER 2	19 zł
CYCLING MANAGER 3	45 zł
DAY OF DEFEAT	85 zł
DELTA F. LAND WARRIOR	37 zł
DEVASTATION	44 zł
DIAMENTY	10 zł
DUKE NUKEM MANH.	19 zł
EMERGENCY 2	54 zł
EMPIRES	144 zł
ENTER THE MATRIX	84 zł
ETHERLORDS II	27 zł
FALLOUT 2	19 zł
FALLOUT TACTICS	19 zł
FIFA 2004	118 zł
FLIGHT SIMULATOR 2004	199 zł
FORD RACING	10 zł
FOX JONES	10 zł
GDZIE JEST NEMO	67 zł
GHOST MASTER	85 zł
GOTHIC 2	84 zł
GTA : VICE CITY	117 zł
GTA 3	45 zł
HALFLIFE COND.ZERO	84 zł
HARD TRUCK	45 zł
HARRY P. I KOMNATA T.	79 zł
HARRY POTTER QUIDDITH	118 zł
HEROES M&M 1 2	19 zł
HEROES M&M 3 + SHAD	19 zł
HEROES M&M 4	54 zł
HOMEWORLD 2	109 zł
HULK	85 zł
ICE WIND DALE 2	54 zł
KANGUREK KAO 2	45 zł
KOREA - FORGOTEN	85 zł
KRASNALE 2	10 zł
KURKA W KOSMOSIE 3D	19 zł
KURKA WODNA 3	19 zł
LIONHEART	84 zł
LIVE BILLARDS	19 zł
LORD OF THE RINGS:RET.	134 zł
MAFIA	45 zł
MALUCH RACER	19 zł
MALUCH RACER deluxe	29 zł
MAX PAYNE 2	118 zł
MOH BREAKTHROUGH	67 zł
MONSTER TRUCK FURY	10 zł
MORROWIND	54 zł
MORROWIND: BLOODMOON	54 zł
MORROWIND+TRIBUNAL	84 zł
MOTO GP 2	84 zł
MOTO RACER 3	54 zł
NBA 2004	118 zł
NEED FOR SPEED 4	36 zł
NEVERW. NIGHTS: MISJE	67 zł
NEVERWINTER + MISJE	84 zł
PACIFIC WARRIORS 2	19 zł
PANZER GENERAL III : S.C.	31 zł
PARG	19 zł
PASJANSE	10 zł
PATRYCIAN 3	85 zł
PINGWINEK KELVIN	19 zł
PIRACI KARAIBÓW	84 zł
PLANESCAPE TORMENT	19 zł
POLANIE II	67 zł
POLDEK DRIVER	19 zł
POLDEK DRIVER DELUXE	29 zł
PORT ROYALE	85 zł
POST MORTEM	67 zł
POSTAL 2	44 zł
PURE PINBALL	19 zł
RAILROAD.EXE	19 zł
RALLY CHAM. EXTREME	19 zł
RALLY TROPHY	19 zł
RAYMAN 2	19 zł
RAYMAN 3	62 zł
RED FACTION II	44 zł
REPUBLIKA: REWOLUCJA	118 zł
ROBIN HOOD: LEG.SH.	19 zł
ROLLER COASTER WORLD	19 zł
RUNAWAY READ ADV.	67 zł
RZEŹNIK	10 zł
S.W. JEDI ACADEMY	144 zł
S.W.: JEDI KNIGHT 2	144 zł
SEA DOGS	19 zł
SEARCH & RESCUE 4	19 zł
SETTLERS 4	54 zł
SIEGE OF AVALON	45 zł
SIM CITY 3000	36 zł
SIM CITY 4	116 zł
SIM CITY 4: RUSH HOUR	67 zł
SIMS MAKEING MAGIC	67 zł
SKOKI NARCIARSKIE 2004	19 zł
SKRZATY	10 zł
SPIDI	10 zł
STAR WARS: GALAXIES	169 zł
TAXI LONDON	27 zł
TOON CAR	19 zł
TRAINS & TRUCKS TYCOON	36 zł
TRAINZ	45 zł
TRON 2.0	84 zł
TROPICO 2	85 zł
TWIERDZA: KRZYŻOWIEC	67 zł
UFO: AFTERMATH	84 zł
WARCRAFT III	85 zł
WARCRAFT III: FROZ	69 zł
WARRIOR KINGS	19 zł
WILL ROCK	45 zł
WKURZONY KRIS	10 zł
WORLD WAR II: FRO.	85 zł
WORMS 3D	84 zł
WORMS ARMAGEDON	19 zł
WYSPA 7 SKARBÓW	19 zł

LORDS OF THE RINGS RETURN OF KING 134zł
FALLOUT TACTICS 19zł
PLANESCAPE TORMENT 19zł
NHL 2004 118zł
COUNTER COND.ZERO 84zł
WORMS ARMAGEDDON 19zł
COMMANDOS 3 118zł

POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY CENNIK TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL OFERTA AKTUALNA NA DZIEŃ 22.12.2003

WYŚCIGI KURCZAKÓW 19zł
MALUCH RACER 19zł
ROLLER COASTER WORLD 19zł
SPIDI MATEMATYK 10zł
FOX JONES 10zł

RAILROAD.EXE

RAILROAD.EXE umożliwia zaprojektowanie Twojego własnego świata ko

Zaczynasz projektowanie od ukształtowania terenu, z czasem nanosząc całą infrastrukturę połączeń kolejowych. Dostawiasz również domy, mosty, drzewa i wszystko potrzebne do stworzenia Twego świata kolei.

SYSTEM STEROWANIA ŚWIATEŁ UŁATWI KIEROWANIE RUCHEM
WIELE LOKOMO
BUDUJ MOSTY I TUNELE

Cechy gry:
- twórz świat gry w : w mieście, górach, dolinach korzystając z wielu możliwości ,
- od prostych tras po mosty i tunele.
- korzystaj z lokomotyw parowych, diesla i elektrycznych.

WWW.RAILROAD.PLAY.COM.PL
SUPER HIT

RAILROAD.EXE
- ponad 300 obiektów do dodania na trasie : stacje, budynki, drzewa
- możliwość doczepienia wagonów osobowych
- i towarowych.

19zł

TEL. (22) 832 54 30 WWW.PLAY.COM.PL SMS +48 604 100 500

GAMER 1/2004

Już wkrótce w kioskach w promocyjnej cenie! PEŁNE WERSJE GIER: AutostradaRace, Polowanie na Indyki 10 x DEMO : Trabi Racer 15 x RECENZJE i ZAPOWIEDZI

INFO NA: WWW.MAXKIDS.PL

4,90 ZŁ SZUKAJ W: KIOSKACH

MAX KIDS 5/2003

już w kioskach
Pełna wersja gry komputerowej Sammy - dla dzieci za jedyne 4,90zł w Twoim kiosku

Na płycie znajdziesz również grywalne dema gier - Wyścigi Kurczaków, Spidi Matematyk oraz wielu innych.

WWW.MAXKIDS.PL

4,90 ZŁ SZUKAJ W: KIOSKACH

KOMPUTER CD 3/2003

Już w kioskach
Pełne wersje: Night Race - nocne wyścigi samochodowe Słownik Ang-pol., Niem-pol
Dema : Trabi Racer oraz inne!
Oraz zapowiedzi i recenzje, sterowniki, drivery.

WWW.KOMPUTERCD.PL

4,90 ZŁ SZUKAJ W: KIOSKACH

Info na: www.MaxKids.pl

www.EJAY.pl

RADIOSTACJA PATRONEM MEDIALNYM SERII PROGRAMÓW MUZYCZNYCH EJAY

radiostacja

Deus Ex Invisible War[1]

Gra zręcznościowa | Niezwykły klimat zachowano, jednak nadmierne uproszczenia i niedopracowany program psują zabawę. Tu nie pomoże nawet deus ex machina

TREŚĆ GRY

Wcielamy się w poprawionego cybernetycznie człowieka imieniem Alex D. Alex może być mężczyzną lub kobietą i w zależności od płci w różny sposób rozwiązywać zadania, ale w testowanej przez nas wersji tej różnicy nie widzieliśmy. Zarówno kobieta, jak i mężczyzna radzą sobie z wrogami tak samo: paralizatorem, pistoletem lub sprytem.

Każdą misję rozwiązujemy na jeden z kilku sposobów, przy czym różni zleceniodawcy życzą sobie wzajemnie wykluczających się rozwiązań. Zależnie od naszych decyzji akcja rozwija się w różnych kierunkach, ale w końcu i tak trafiamy na ścieżkę przygotowaną przez autorów.

Alex ma ograniczone miejsce w plecaku, ale ważna jest tylko liczba przedmiotów: batonik zajmuje tyle co wyrzutnia granatów. To proste, lecz nielogiczne rozwiązanie jest tylko zapowiedzią innych uproszczeń.

Z nowego Deus Eksa usunięto wątek rozwoju bohatera. Nie zdobywamy punktów doświadczenia i nie inwestujemy ich w umiejętności. Zostały tylko implanty dające bohaterowi nadludzkie zdolności. Uproszczono też włamywanie się do komputerów. Każdym urządzeniem bawimy się dowolnie długo, nie martwiąc się o uciekający czas.

Fabuła gry na szczęście jest odpowiednio rozbudowana i pasjonująca. Walka z tajemniczymi terrorystami i światowym spiskiem szybko wciąga, a klimat stechnicyzowanego miasta odległej przyszłości urzeka spójnością.



Brak stref trafień doprowadza do szału najbardziej cierpliwych graczy. Głowa czy brzuch – każdy strzał zabiera tyle samo energii wrogowi

TECHNIKALIA

Świat gry oglądamy oczami bohatera, ale znaczną część widoku zasłania nam niepraktyczny interfejs. W ramce poniżej radzimy, w jaki sposób poprawić wygląd ekranu gry w wersji demo drugiego Deus Eksa.

Zarządzanie przedmiotami i implantami dostosowano do dżojpada. Nawigacja za pomocą myszy i klawiatury jest bardzo niewygodna.

Grafika nowego Deus Eksa wygląda ślicznie, ale program jest niedopracowany. Wprawdzie oglądamy efektownie i realistycznie upadające ciała wrogów oraz cienie tańczące przy płonących beczkach, ale nawet na potężnym sprzęcie gra działa bardzo wolno. Mamy nadzieję, że zostanie to poprawione w ostatecznej wersji.

Wszystkie bronie korzystają z tej samej amunicji. Pojedynczy strzał zużywa po prostu różną ilość energii. Pakowanie tych samych magazynków do pistoletu i miotacza płomieni jest kompletnie bez sensu!

WERDYKT

Dobra fabuła traci urok wobec błędów technicznych i logicznych. Nowy Deus Ex zawodzi swoich fanów, a do premiery zostało tak mało czasu, że autorzy nie zdążą wyeliminować wszystkich usterek. Szkoda, bo to mogła być bardzo dobra gra, a będzie jedynie przeciętna.



To nie nasza zleceniodawczyni, ale tancerka. W dodatku mechaniczna, z szafy grającej

Deus Ex: Invisible War

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Eidos Interactive
Polski wydawca	Cenega Poland
Data wydania	I kwartał 2004
Przewidywana cena	139,90 zł
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	P4 1,2 GHz, 256 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 32 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	Xbox

ANGIELSKA WERSJA · OD 15 LAT

Prognoza:



dostateczna

DOBRE DEMO

Wersję demonstracyjną Deusa, zdaniem wielu graczy, nie daje się grać. Podpowiadamy, w jaki sposób doprowadzić demo do stanu używalności.

1 Wchodzimy do folderu z grą, a następnie do folderu System, znajdujemy plik o nazwie Default.ini i otwieramy go w Notatniku.

2 Znajdujemy linię `FOV_d=61` i zmieniamy wartość z 61 na 69. W ten sposób rozszerzamy dziwny interfejs zasłaniający większość ekranu gry.

3 Znajdujemy linię `MouseLagThreshold=75` i zmieniamy wartość z 75 na 0. Dzięki temu myszka i klawiatura reagują na nasze działania bez żadnego opóźnienia.

[1] Ang. Deus Ex: Niewidzialna wojna. Wymowa: dijus eks: inwizybyl łor. Deus ex to fragment łacińskiego określenia deus ex machina, oznaczającego zaskakującą boską interwencję całkowicie zmieniającą bieg wydarzeń

Broken Sword
The Sleeping Dragon[2]

Gra przygodowa | George i Nico znowu wpadają na trop spisku mającego na celu zniszczenie świata. Zdemaskowanie go wymaga rozwiązania nie tylko zagadek logicznych, ale również zręcznościowych

TREŚĆ GRY

Prowadzimy jedną z dwóch postaci znanych z poprzednich części gry. Początkowo ich losy wydają się niepołączone, ale z czasem obie historie zazębiają się i wreszcie para wspólnie rozpoczyna walkę z neotemplariuszami, którzy próbują zniszczyć cały świat.

Fabuła gry jest świeża i interesująca, a zagadki niezbyt trudne. Wystarcza logiczne myślenie, ale przydają się również zręczne palce. Czasami mamy tylko ułamek sekundy na podjęcie decyzji. Zarówno George, jak i Nico rozwiązują też zagadki w stylu starego Sokobana – przesuwamy skrzynie w taki sposób, żeby otworzyć sobie drogę do nowych pomieszczeń.

TECHNIKALIA

Przejście w trzeci wymiar wyszło niemal bezbłędnie. Już po krótkiej chwili przyzwyczajamy się do nowych wizerunków naszych postaci. Jedynym zgrzytem są zmieniające się znienacka ujęcia kamer. Czasami sami nie wiemy, skąd przyszliśmy i dokąd powinniśmy się udać.

Trabant George'a, potomka Freda Flintstone'a, nie potrzebuje silnika

WERDYKT

To nadal stary, dobry Broken Sword. Fabuła i zagadki stoją na najwyższym poziomie i czerpiemy dużą przyjemność z kończenia kolejnych etapów przygody. Szkoda tylko, że sterowanie dostosowano do pada, zapominając o pecetowych myszkach.



Brak obsługi myszki ma swoje zalety. Od razu wiemy, na które rzeczy mają zwrócić uwagę bohaterowie

The Sleeping Dragon

INFORMACJE O PRODUKCJE	
Producent	THQ
Polski wydawca	LEM
Data wydania	I kwartał 2004
Przewidywana cena	99 zł
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 750, 128 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 32 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	niski
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	PS2, Xbox

Prognoza: dobra

²Ang. Złamany miecz: Śpiący smok. Wymowa: brołken słerd: de sliping dregon

Secret Weapons Over Normandy[1]

W trybie challenges wykonujemy zadania nadające się do filmu. Jednym z nich jest przelot dwupłatowcem na niskim pułapie ponad wrogim niszczycielem

Gra zręcznościowa | Druga wojna to nasz plac zabaw, po którym śmigamy na sprzęcie pożyczonym od kumpli i zdobytym na wrogu

TREŚĆ GRY

Rozpoczynamy karierę w 1940 roku, osłaniając wycofujący się z Francji Brytyjski Korpus Ekspedycyjny. Po wykazaniu się wprawą w niszczeniu celów usprawniamy samolot. Zwiększamy moc silnika, opancerzenie, siłę ognia lub pojemność zasobników z amunicją. Za zniszczenie celów specjalnych zyskujemy dodatkowe maszyny, czasami zdobyczne.



Lekko przydymiony obraz wskazuje, że japoński zero lata jak ofiara. Dał się zajść od tyłu, choć przeciwnik jest od niego znacznie mniej zwrotny

Secret Weapons Over Normandy

INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent	LucasArts
Polski wydawca	LEM
Data wydania	grudzień 2003
Przewidywana cena	169 zł
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 800, 256 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 32 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	Xbox, PS2

Prognoza:



bardzo dobra

TECHNIKALIA

Konwersja tej zręcznościówki z Xboxa na PC jest udana, ale do wygodnej zabawy potrzebujemy dżojstika. Gra wygląda efektownie, a działa płynnie na starszych kartach graficznych z 32 megabajtami pamięci.

Komputerowi przeciwnicy postępują w walce według prostych schematów. Dzięki wyróżnieniu elitarnych eskadr oddzielnymi symbolami łatwo podejmujemy decyzję o kolejności niszczenia celów. Brakuje jednak stopniowania poziomu trudności oraz zapisu stanu gry podczas misji.

WERDYKT

Zapowiada się świetna, dynamiczna zabawa. Na szczęście nie zapomniano o stworzeniu ciekawej fabuły i urozmaiconych misji. W niektórych walczy ze sobą ponad dwadzieścia maszyn jednocześnie!

[1] Ang. Tajne bronie nad Normandią. Wymowa: sikret łepons ołwer normandi

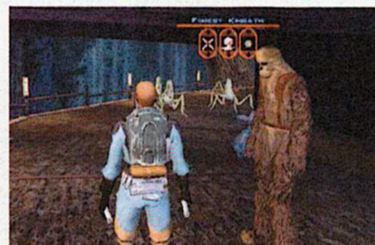
Star Wars Knights of the Old Republic[2]

Gra fabularna | Cztery tysiąclecia przed narodzinami Luke'a Skywalkera cała galaktyka wre. Stajemy do walki z zastępami Sithów

TREŚĆ GRY

Wcielamy się w bezimiennego początkowo bohatera, który nieopatrznie wplątuje się w wielką wojnę pomiędzy Republiką a złymi Sithami. W miarę postępów w fabule zbieramy drużynę, jednak w danym momencie podróżuje z nami tylko dwóch jej członków. W trakcie wędrówek podróżujemy pomiędzy kilkoma układami.

Podczas rozmów mamy dużą swobodę prowadzenia dialogów. Większość naszych decyzji wpływa na położenie naszego bohatera na wykresie Mocy.


Gdy spotykamy wroga, gra zatrzymuje się i wyświetla stosowne ostrzeżenie. Niestety nie emituje sygnału dźwiękowego, dzięki któremu moglibyśmy spróbować zawalczyć stylem ślepego mistrza

TECHNIKALIA

Gra jest piękna, jednak irytująco zwalnia podczas większych starć. Walki rozgrywamy w turach. Każda trwa określony czas, co sprawia wrażenie uczestnictwa w dynamicznych bitwach.

WERDYKT

Knights of the Old Republic to wspaniała gra fabularna, dostarczająca mocnych wrażeń nie tylko fanom Gwiezdnych wojen. Jej rozmach zachwyca i fascynuje.


Pustynia na Tatooine jest znacznie mniej pusta niż nam się wydaje. Z braku ognia wyrąbujemy sobie drogę mieczem

Knights of the Old Republic

INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent	LucasArts
Polski wydawca	LEM
Data wydania	luty 2004
Przewidywana cena	169 zł
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 600, 128 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 32 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	Xbox

Prognoza:



celująca

[2] Ang. Gwiezdne wojny: Rycerze Starej Republiki. Wymowa: star łors: najts of de old ripablik

Prince of Persia The Sands of Time[3]





Książę wykonuje nieprawdopodobne ewolucje, ale to do niego pasuje. W końcu jest postacią z bajki

Gra zręcznościowa | Nowe przygody księcia z Persji rodem zadziwiają stopniem dopracowania i dobrymi pomysłami. Zapowiada się wielki hit!

TREŚĆ GRY

Znany arystokrata nieźle narozrabiał: rozsypał magiczne piaski czasu. Te zabijają dworzan, wskrzeszając ich jako potwory, przywołują też maszkary, których istnienia nikt nie podejrzewał. Kierując księciem, staramy się



Ubogie tła w wersji pecetowej zamaskowano rozmyciami i rozbłyskami

uratować królestwo i powstrzymać złego wezyra chcącego wykorzystać piaski do swoich celów. Po drodze trafiamy na uroczą księżniczkę...

Czas w grze spędzamy, na przemian poznając kawałki fabuły, walcząc i znajdując sposoby na dotarcie we wskazane miejsca. Rozgrywka jest zręcznościowa i prosta, wręcz konsolowa. Co jednak nie znaczy, że łatwa.

TECHNIKALIA

Przepiękna grafika, bogate, miękko połączone animacje, efektowna sceneria – wszystko przepyszne. Paradoksalnie najgorzej wyglądają odtwarzane z dysku filmiki.

Sterowanie budzi podziw. Pozornie ubogi zasób ciosów niepostrzeżenie rozszerza się, gdy zupełnie intuicyjnie odkrywamy skoki nad przeciwnikami, szybki wybór aktywnego przeciwnika spośród atakującej grupy czy potężne uderzenia z odbiciem od ściany.

WERDYKT

To będzie hit i to niezapomniany. Testując gry, często narzekamy, że czegoś nie zrobiono jak należy, że coś można było dodać. Do Piasków czasu nadzwyczaj trudno się przyczepić, a wiele elementów gry wykonano lepiej, niż mogłoby nam się marzyć!

[3] Ang. Książę Persji: Piaski czasu. Wymowa: prins of persja: de sands of tajm

Prince of Persia: The Sands of Time

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Ubi Soft
Polski wydawca	Cenega Poland
Data wydania	grudzień 2003
Przewidywana cena	119,90 zł
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 800, 256 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 32 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	GBA, PS2, GCN, Xbox

Prognoza:



celująca

Lords of Everquest[1]

[1] Ang. Władcy Everquestu. Wymowa: lords of ewerklest. Everquest to znana gra sieciowa

Gra strategiczna | Nie każdy ma możliwości i czas na zabawę w masowe gry sieciowe. Lords of Everquest przybliża nam świat znany z najsłynniejszej gry dla tysięcy osób



Smoczemu mistrzowi nie do końca spodobało się określanie go mianem żałosnego gada. Wojownicy nie zdążyli już przeprosić

TREŚĆ GRY

Akcja gry toczy się 10 000 lat przed wydarzeniami z wieloosobowego Everquestu. Scenariusz podzielono na trzy kampanie, z których każda składa się z dwunastu misji.

Wybieramy dowódców armii. Każdy z nich charakteryzuje się specyficznymi cechami, zestawem dostępnych czarów czy też wpływem, jaki ma na służących mu żołnierzy. Wojacy w miarę postępów zdobywają doświadczenie i umiejętności.



Jeśli chcemy, obserwujemy pole gry z innej kamery niż domyślna. Mało to wygodne, ale z bliskiej odległości efekty rzucanych przez nasze wojska czarów wyglądają imponująco

TECHNIKALIA

Grafika przypomina tę z Warcrafta III. Modele postaci są starannie wykonane i ładnie animowane. Każdy czar to feeria świateł, ale okupione jest to wysokimi wymaganiami sprzętowymi.

WERDYKT

Ta gra zapowiada się na długą i ciekawą strategię. Jej dodatkowym atutem będzie możliwość poznania pasjonującego świata Everquestu.

Lords of Everquest



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Rapid Eye Ent.
Polski wydawca	Cenega Poland
Data wydania	jeszcze nieznana
Przewidywana cena	99,90 zł
SYSTEM	PC Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 1 GHz, 256 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 32 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 12 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza: bardzo dobra

Railroad Tycoon 3[2]

[2] Ang. Magnat kolejowy. Wymowa: rejlrołd tajkuun

Gra strategiczna | Kierując własną firmą, trzeci raz przechodzimy całą drogę rozwoju kolei od parowozów po pociąg TGV, ale tym razem wszystko wygląda jak prawdziwe

TREŚĆ GRY

Zakładamy linię kolejową i zarządzamy nią, starając się zwiększać dochody i wykańczać konkurencję. Jeśli wybieramy kampanię, wykonujemy zadania od prostych, jak połączenie Bostonu z Buffalo, poprzez trudniejsze jak spięcie torami całych Niemiec czy budowa kolei w środkowej Afryce.

Rozgrywka jest uproszczona względem poprzednich części. W miastach stawiamy wprawdzie mniej budowli towarzyszących stacji, ale teraz hotele, tawerny i restauracje mają własny zasięg. Wznosimy również browary, tartaki oraz inne budynki przemysłowe.

Nie musimy już przyglądać się, co dane miasto produkuje, i wybierać odpowiednie wagony. Wskazujemy jedynie, jaką najmniejszą liczbę wagonów ma ciągnąć lokomotywa, a odpowiednie wagony są dołączane automatycznie.

Budujemy też tunele i wiadukty. Sposób budowania jest jeszcze prostszy i lepiej zilustrowany niż w poprzedniej części.



Tym razem budujemy tory razem z nasypem. Dzięki temu niekiedy udaje się skorygować nierówności terenu, choć płacimy wtedy więcej

TECHNIKALIA

Grafika gry została wykonana w trzech wymiarach i prezentuje się bardzo dobrze. Świetnie wyglądają parowozy zatrzymujące się pod wieżą, by uzupełnić wodę. Dopiero kiedy przyglądamy się budynkom w czasie pauzy, widzimy, że ich modele nie są szczegółowe.

Niestety pojawiają się błędy w łączeniu. Wybudowany wiadukt gwałtownie się urywa, tory dalej idą dołem, ale nie otrzymujemy informacji, że linia jest nieprzejezdna. Pociąg nurkuje w wiadukt i bez przeszkód jedzie dalej.

Program niekiedy zawiesza się. Błąd ten likwiduje łatka w wersji 1.2. Mamy nadzieję, że polska wersja gry planowana na początek roku będzie odpowiednio zaktualizowana.



Pociąg pancerny do Wołomina odjedzie z jedynego toru przy tym peronie

WERDYKT

Zbyt uproszczona ekonomia może zniechęcić graczy lubiących trudne wyzwania. Ale różnorodność scenariuszy, piękne krajobrazy i ładne modele kolejek wynagradzają łatwiejszą zabawę.

Railroad Tycoon 3



INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Pop Top Software
Polski wydawca	Cenega Poland
Data wydania	styczeń 2004
Przewidywana cena	99,90 zł
SYSTEM	Win 95/98/Me/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 500, 128 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 16 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	gra zawiesza się
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza: dobra

The Sims Abrakadabra [3]

[3] Ang. Państwo Symulancy. Wymowa: de sims

Dodatek do gry symulacyjnej |

Uproszczona, lecz racjonalna do tej pory rzeczywistość simów przechodzi magiczną rewolucję. To ostatni dodatek do The Sims

Automagiczny klaun wyczarował trochę zielonego światła. Genialne

TREŚĆ GRY

Simy odkrywają nową dzielnicę Abrakadabrowo i zaczynają interesować się magią. Komunikacja między dzielnicami staje się prostsza, bowiem simy przez magiczne dziury przenoszą się w dowolne miejsce miasta. Mieszkańcy gromadzą magiczne składniki, poznają czary i uroki oraz sposoby ich rzucania, biorą udział w zawodach magików. Pokazując sztuczki publiczności, zarabiają magimony – nową walutę.

Część składników potrzebnych do rzucania zaklęć uprawiamy w ogródku. Inne, jak ślina lamy, magiczne fasolki, piasek czasu, magiczny pył czy pot ropuchy kupujemy za magimony w kramach Abrakadabrowa. Niektóre zdobywamy, wykonując nudne misje. Jest to niewygodne, bo cały czas pracujemy i nie mamy czasu na długie przebywanie w dzielnicy magii.

TECHNIKALIA

Mechanika i wygląd gry się nie zmieniły. Nadal czynności wykonywane przez simy wyglądają sztucznie. Postaci poruszają się jak automaty, skręcają pod kątem prostym i długo ustawiają się naprzeciw siebie, nim rozpoczynają rozmowę.

Abrakadabrowo wygląda jak połączenie targowiska z tandetnym wesołym miasteczkiem. Robimy tam zakupy, zarabiamy magimony, posilamy się i rozmawiamy na każdy temat z pojawiającymi się tam gromadnie mieszkańcami.

WERDYKT

Siódmy dodatek do The Sims zainteresuje tylko fanów serii. Autorzy sięgnęli po magię wyłącznie z braku pomysłów, więc z tematem poradzili sobie ledwie średnio. Niecierpliwie czekamy na The Sims 2. ■



W Abrakadabrowie przede wszystkim kupujemy magiczne odczynniki i pokazujemy, jak jesteśmy czarujący, ale też zażywamy rozrywki

The Sims: Abrakadabra

BEZ OGRANICZEŃ

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Maxis
Polski wydawca	EA Polska
Data wydania	jeszcze nieznana
Przewidywana cena	79 zł
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 450, 64 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 8 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dobra

Hidden & Dangerous 2 [4]

Gra zręcznościowa |

We czwórkę walczymy z całym Wehrmachtem, wysadzamy fabryki i wracamy do domu

[4] Ang. Ukryci i niebezpieczni. Wymowa: hidden end dandżerols

TREŚĆ GRY

Dowodzimy elitarnym oddziałem komandosów działającym na tyłach wroga w czasie drugiej wojny światowej. Podczas misji najczęściej zajmujemy się wysadzaniem instalacji, zdobywaniem tajnych planów i polowaniem na wybranych oficerów wroga. Stopniowo poznajemy nowe typy broni i zyskujemy doświadczenie, a wraz z nim umiejętności, odznaczenia i wyższe stopnie wojskowe. W sześciu kampaniach walczymy we wszystkich strefach klimatycznych – od arktycznych Lofotów po pustynie Afryki.

Przed każdym zadaniem dobieramy uzbrojenie z bogatego arsenału sił specjalnych. W czasie akcji korzystamy też ze zdobytego na wrogu wyposażenia. Łącznie używamy ponad 40 typów broni osobistej i zespołowej, w tym czołgów Tygrys.

TECHNIKALIA

Podczas wykonywania zadania przełączamy się między czterema żołnierzami i obserwujemy pole bitwy zza ich pleców lub ich oczami, choć ten drugi widok jest niepraktyczny. Pauzując grę, wydajemy rozkazy żołnierzom, a po kliknięciu na zegar wszyscy je wykonują. Nasi podwładni sami rozprawiają się z zauważonym wrogiem.

WERDYKT

Pierwsza część gry wprowadziła na pecety zupełnie nową jakość w oddawaniu realiów drugiej wojny światowej i stała się prekursorem takich gier, jak Medal of Honor czy Call of Duty. Hidden & Dangerous 2 zapowiada się ciekawie, choć na razie techniczne niedociągnięcia osłabiają zainteresowanie, z jakim czekamy na tę grę. ■



Na superszybkich pecetach gra jest piękna, ale na kartach z 32 MB RAM znikają tekstury, a na wszystkich postacie wiszą w powietrzu



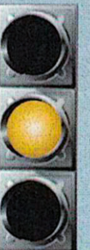
Sterylność otwartych przestrzeni wzmacnia nasze zaskoczenie na widok szczegółowych wnętrz

Hidden & Dangerous 2

15

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Take 2 Interactive
Polski wydawca	Cenega Poland
Data wydania	jeszcze nieznana
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
SYSTEM	98/Me/XP/2000
Wymagania sprzętowe	PIII 1 GHz, 128 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 32 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 32 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	utrudnione sterowanie
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dostateczna

Teenage Mutant Ninja Turtles[1]

[1]Ang. Wojownicze nastoletnie żółwie ninja. Wym: tinejdż mjutent nindża tertls

Gra zręcznościowa | I znowu superbohaterowie trafiają na nasze monitory prosto z kreskówek. Tym razem padło na żółwie ninja



– Jak on się wydostał z klatki?! Tylko mi niegrzeczny żółwik do szczęścia potrzebny! – zdążył pomyśleć szef szajki przemytników zwierząt

– Znowu zapomniałeś o sałacie dla żółwika!

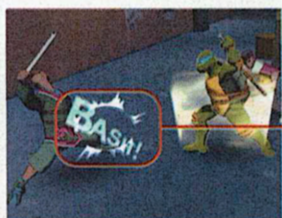
TREŚĆ GRY

Wybieramy jednego z czterech żółwi i wychodzimy na ulice miasta, by oczyścić je z bandytów. Co jakiś czas pojedynkujemy się z ogromnym przeciwnikiem przypominającym robota.

Każdy z bohaterów używa innej broni, ale zasady walki są takie same: zadajemy cztery rodzaje ciosów, rzucamy gwiazdkami (shurikenami), blokujemy ataki i kopiemy w powietrzu.

Walka jest przyjemna, swobodnie zmieniamy kierunek i rodzaj zadawanych uderzeń. Szkoda tylko, że wrogowie atakują zupełnie bezmyślnie.

Wędrując ulicami Nowego Jorku, znajdujemy zwoje, z których uczymy się nowych ciosów i kombinacji oraz napoje odnawiające energię i inne przydatne wzmocnienia.



Komiksowa grafika idzie w parze z dymkami przy uderzeniach

TECHNIKALIA

Gra wygląda podobnie do The Hulka. Tu też wykorzystano technikę cel shadingu, dzięki której mamy wrażenie, że oglądamy film animowany, ale niestety mało szczegółowy. W walce przeszkadza dziwnie ustawiająca się kamera, denerwują też odgłosy wydawane przez żółwie – po kilku minutach znamy je na pamięć.

WERDYKT

To przyjemna, ale mało ambitna zręcznościówka. Warto będzie się jej przyjrzeć, tylko jeśli cena okaże się przystępna.

Teenage Mutant Ninja Turtles

12

INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent	Konami
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania	wiosna 2004
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
SYSTEM	PC Win 95/98/Me/XP
Wymagania sprzętowe	PII 600, 64 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 32 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	niski
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	PlayStation 2, Xbox, GCN

Prognoza:



dobra

Ford Racing 2[2]

[2]Ang. Wyścigi fordami. Wymowa: ford rejsing

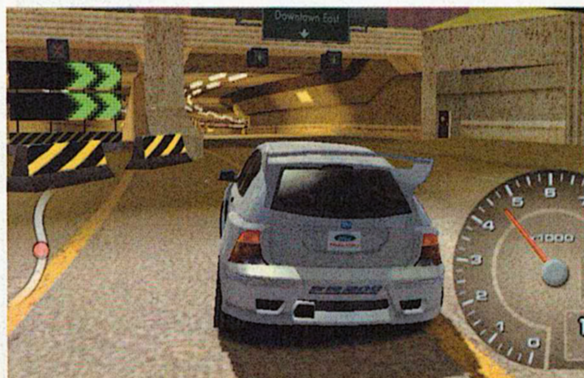
Gra wyścigowa | Ta przeciętna gra reklamuje auta Forda. Byłaby świetna, gdyby jako reklamówkę rozdawano ją za darmo

TREŚĆ GRY

Ścigamy się tylko samochodami Forda. Oprócz najsłynniejszych wozów firmy jeździmy też modelami koncepcyjnymi.

Najciekawszym trybem gry jest eliminacja – wyścig, z którego po każdym okrążeniu odpada jeden lub dwóch najwolniejszych kierowców. Po wygraniu wyścigu odblokowujemy nowe trasy, tryby gry i pojazdy. Używamy ich potem do tworzenia swoich rajdów, zestawiając te elementy jak klocki.

Ścigamy się w różnorodnych miejscach – od autostrad, poprzez pustynie i dżungle aż po centrum miasta. Podczas jazdy nie przejmujemy się hamulcami. Auta wytrzymują nieskończoną liczbę dowolnie poważnych wypadków, więc często lepiej po prostu odbić się od bandy, niż wytracić prędkość.



Model jazdy jest zręcznościowy. Dlatego też nie przejmujemy się, jeśli uderzamy w bandę, bo za moment odzyskujemy straconą pozycję

TECHNIKALIA

Dźwięk jest świetny. Każdy samochód ma typowy dla siebie odgłos silnika – szczególnie te najstarsze brzmią bardzo dobrze. Wyraźnie słyszymy też, z której strony zbliżają się do nas przeciwnicy. Szkoda tylko, że po zderzeniach z nimi nie zostają na karoserii żadne wgniecenia. Dziwi też, że nawet po pustynnym wyścigu auta są czyste, jakby wyjechały z fabrycznej linii produkcyjnej. Ich odwzorowanie jest oczywiście dokładne, ale gra świateł na karoseriach nie robi dużego wrażenia. Całość wygląda ładnie, ale to dziś nic nowego. Wielu graczom będzie przeszkadzać uproszczony model jazdy.

WERDYKT

Mnogość trybów gry i dziesiątki oryginalnych aut przyciągną amatorów wyścigów, o ile nie oczekują od zabawy realizmu. To czysta zręcznościówka!


Niektórych samochodów z Ford Racing 2 nie mamy szans zobaczyć na naszych ulicach

Ford Racing 2

BEZ OGRANICZEŃ

INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent	Empire Interactive
Polski wydawca	Cenega Poland
Data wydania	jeszcze nieznana
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
SYSTEM	Windows 95/98/Me/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 500, 128 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 32 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 4 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	PlayStation 2, Xbox

Prognoza:



dostateczna

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

CD-R & DVD±R

- parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- doskonałe wyważenie
- 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R
- 4-krotna prędkość nagrywania DVD-R, DVD+R

Wypali? Napewno!





Wypalisz 4.7GB

Teraz też DVD+R

Multispeed 1-56x

Cake 50 CD-R





Cake 25 CD-R



Cake 10 CD-R



DVD-R x4



DVD+R x4



Slim Case 10 Pack

CD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 700 Mb +0,1 ◆ Czas nagrywania: 80 min ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ◆ Grubość: 1,2 mm ◆ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ◆ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ◆ Warstwa odblaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ◆ Procent odbicia: >65%

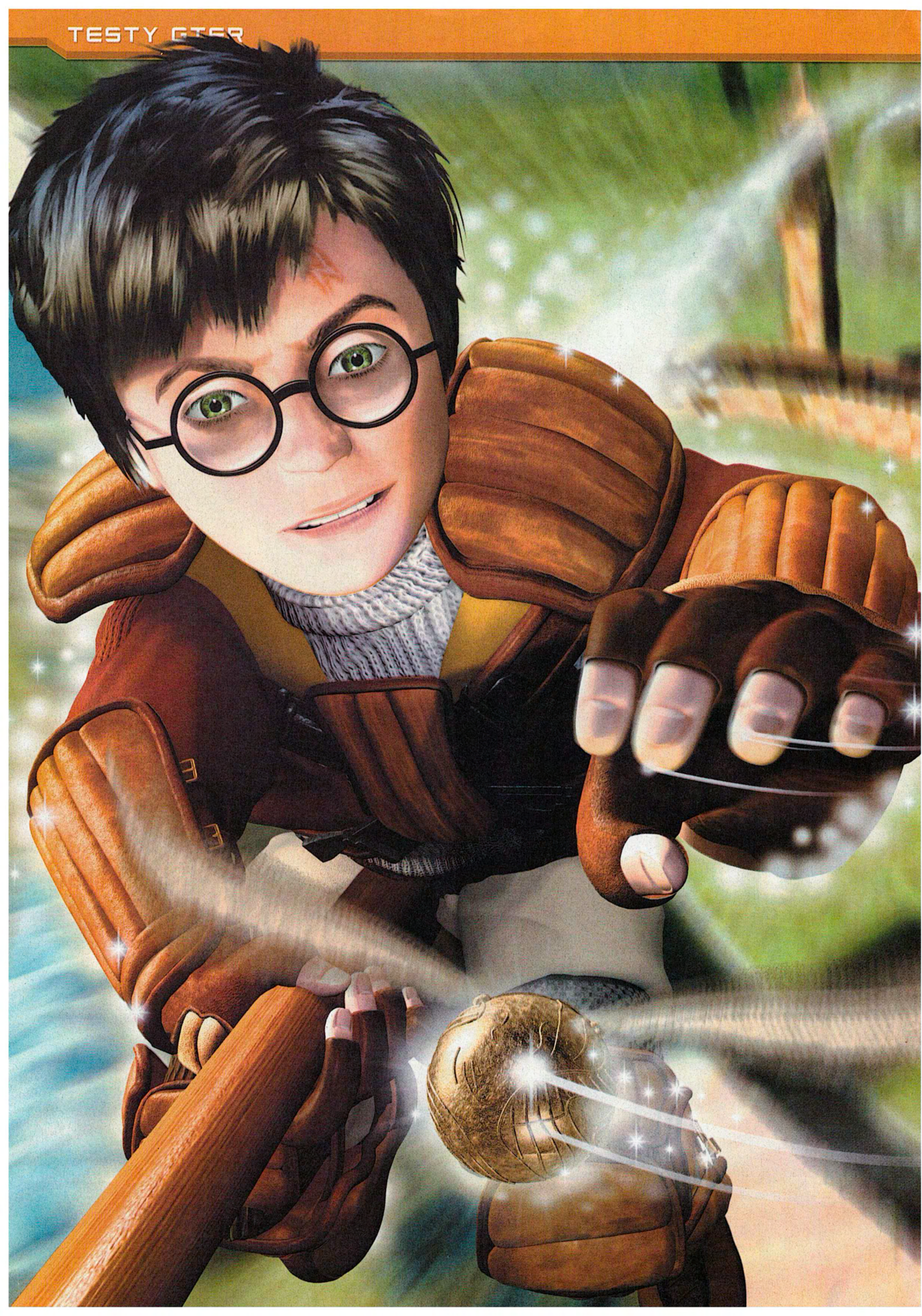
DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 4,7 Gb ◆ Czas nagrywania: 120 min ◆ Predkość nagrywania: x4 ◆ Zgodne ze spec.: DVD±R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ◆ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/ -0,06 mm ◆ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ◆ Materiał nośnika: poliwęglan ◆ Warstwa zapisu: ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa: srebro ◆ Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promieniowanie UV ◆ Procent odbicia: 45-85%
Żywotność: 100 lat ◆ Kompatybilność: Plextor, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac,TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD±R/RW



Dyskietki 10 PCS

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk" tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00, dostawa w 24 godziny!
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl, Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl



Harry Potter

Mistrzostwa świata w quidditchu

MIOTŁY NIE DO ZAMIATANIA



Jak świat światem, książkowe czarownice latały na miotłach. Nie wiadomo, dlaczego akurat ten środek lokomocji zyskał największą popularność. Wszak kroniki mówią też o pogrzebaczach, kijach oraz... tłuczkach do ziół (w takim latała Baba Jaga). W świecie Harry'ego Pottera porządna miotła to wydatek porównywalny do zakupu dobrego samochodu. Najsłabsze z mioteł dopuszczonych do quidditcha to Meteory. O klasę wyżej stoją Nimbusy 2000 i 2001. Obecnie najlepszą miotłą na rynku jest Błyskawica. Właśnie taką miotłę Harry dostał od swego ojca chrzestnego Syriusza Blacka.

Gra zręcznościowa | Harry Potter podbija serca czytelników od kilku lat, ale jak dotąd nie miał szczęścia do gier – były najwyżej przeciętne. Teraz młody czarodziej przełamuje złą passę w szybkiej i wciągającej symulacji quidditcha

Ściągawka na stronie 58

TREŚĆ GRY

Najnowsza gra o małym czarodzieju zupełnie zmienia schemat, który znamy z poprzednich. Przede wszystkim nie oglądamy w niej żadnych magicznych fasolek wszystkich smaków Bertiego Botta. Zobaczymy za to całe mnóstwo mioteł, na których zwinni magowie toczą zażarte powietrzne pojedynki, bo nowa gra o Harrym skupia się wyłącznie na quidditchu. I w odróżnieniu od wszystkich poprzednich jest bardzo dobra!

Quidditch ma cechy kilku mugolskich (niemagicznych) sportów – piłki ręcznej, koszykówki i baseballa, ale mecze są rozgrywane na latających miotłach. Drużyna składa się z siedmiu osób. Trzej ścigający podają sobie kafel, jedną z czterech piłek. Kafel należy przerzucić przez jedną z obręczy na obu końcach boiska. Każde trafienie jest warte 10 punktów.

Obręcze są bronione przez kolejnego zawodnika, obrońcę. Dwóch kolejnych zwanych pałkarzami broni zawodników niosących kafel lub atakuje przeciwników magicznymi latającymi piłkami zwanymi tłuczkami. Tłuczki są szybkie i niebezpieczne. Celne trafienie może nawet połamać żebra! Ostatnim zawodnikiem w drużynie jest szukający. Ma odpowiedzialne zadanie, bo to do niego należy złapanie ostatniej magicznej piłki, złotego znicza. Za schwytanie znicza zdobywa się 150 punktów, więc jeśli drużyna przeciwna nie ma miażdżącej przewagi punktowej, w jednej chwili mecz kończy się dla niej klęską.

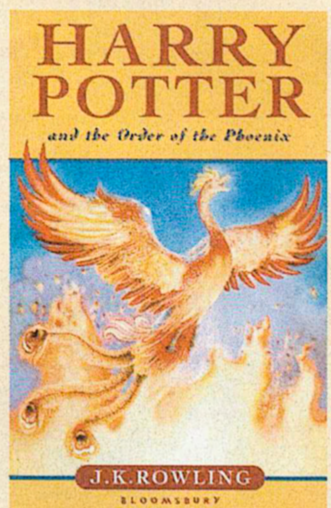


RYS. SIMSON

JAK FENIKS Z POPIOŁÓW

Najnowsza część przygód Harry'ego Pottera utrzymuje mroczny klimat wprowadzony do serii w tomie Czara Ognia. Zakon Feniksa pełen jest dramatycznych wydarzeń i niespodziewanych zwrotów akcji – w jednej z końcowych scen ginie osoba bardzo bliska Harry'emu. Widać, że autorka książki, pani Rowling, kieruje swą opowieść do coraz dojrzalszych czytelników.

Bardzo ważnym wątkiem jest sytuacja w Hogwarcie. Do szkoły przybywa bowiem Wysoki Wizytator z Ministerstwa Magii w osobie pani profesor Umbridge. Gwarantujemy, że szybko awansuje ona do grona najbardziej nielubianych postaci serii. Przy niej Severus Snape to miły, puchaty króliczek. Wielką zaletą Zakonu Feniksa jest objętość – wersja angielska ma 760 stron, a polska – ponad 900! Książka trafi do polskich księgarń 31 stycznia 2004 roku.



Zasady wydają się złożone, ale gdy zaczynamy rozgrywkę, okazuje się, że quidditch to gra prosta i przyjemna. Jednak prosta wcale nie znaczy łatwa. Mecze są szybkie i emocjonujące, a z czasem robią się też coraz trudniejsze.

Gra skupia się na ścigających. Inni gracze pojawiają się tylko czasami i poza szukającym nie mamy nad nimi bezpośredniej kontroli. Ścigający podają sobie kafel, starając się zbliżyć do pola punktowego drużyny przeciwnej. Naszym zadaniem jest unikanie ataków innych ścigających i pałkarzy.

Tajemnica dobrej gry leży w kombinowanych podaniach. Jeśli wykonujemy je poprawnie, to już po kilku posunięciach znajdujemy się pod obręczami konkurentów gotowi do oddania strzału. Oczywiście można udać się w samotny rajd na bramkę, ale wszelkie podania są nagradzane, więc warto je wykonywać. Dużo podając, ładujemy specjalny wskaźnik złotego znicza. To samo robi drużyna przeciwna.

Gdy wskaźniki obu drużyn spotykają się, rozpoczyna się szalony wyścig szukających znicza. Staramy się zbliżyć do uciekającej kulki, spychając zawodnika drugiej drużyny ze złotego śladu zostawianego przez znicz. W tym momencie dowiadujemy się, dlaczego dobrze jest grać podaniami. Lot za zniczem ładuje wskaźnik turbo, którego maksymalna wartość zależy właśnie od tego, jak dobrze radziliśmy sobie w trakcie meczu. Można wygrywać przewagą kilkudziesięciu punktów i mieć mniej energii do ścigania znicza niż przeciwnicy, którzy punktów nie zdobyli, ale ładniej grali. A wtedy ze względu na wielką punktową wartość znicza łatwo o przegraną.

Gramy w dwóch głównych trybach: pucharze domów w Hogwarcie oraz mistrzostwach świata. Oczywiście możemy też rozegrać mecz towarzyski, ale esencją gry są rozgrywki turniejowe. Hogwart to w istocie rozbudowany poziom treningowy. Pomiędzy meczami członkowie naszej drużyny uczą nas kolejnych zagrań i sztuczek, które potem wykorzystujemy w akcji.

W mistrzostwach świata wybieramy jedną z dostępnych drużyn i ruszamy do boju ze światowymi potęgami. Co ciekawe, ich osiągnięcia w grze nie przystają do tego, jak sprawowali się w książkach o Harrym – na przykład znakomita drużyna Bułgarii w grze niemal zawsze okupuje dół tabeli.

Niestety poziom sztucznej inteligencji jest średni. Dopiero w późniejszych meczach przeciwnicy stają się wymagający. Wcześniej wygrywamy, zupełnie miażdżąc ich punktowo, a następnie zdobywając znicz. Rozwiązaniem jest oczywiście gra z żywym przeciwnikiem, ale do tego przydaje się dodatkowy kontroler (dżojpad), bo na klawiaturze gra się niewygodnie.

TECHNIKALIA

Mistrzostwa świata w quidditchu to nie tylko gra dobra, ale do tego ładna. Od razu rzuca się w oczy rewelacyjna animacja postaci poruszających się na miotłach. Zawodnicy zręcznie balansują ciałem na zakrętach, wykonują widowiskowe uniki i wyskakują po znicz w trakcie kombinowanych podań. Każdy strzał czy rzut kaflem uruchamia istną feerię efektów specjalnych.

Na uwagę zasługują dokładne projekty zawodników. Nie znajdujemy tu dwóch takich samych postaci. Każdy zawodnik jest wyjątkowy i ma własny charakter zgodny z narodowością. Na przykład gracze angielscy mają fryzury będące swobodnymi wariacjami na temat tego, co na głowie nosi David Beckham.

Stadiony narodowe zaprojektowano tak, aby jak najbardziej pasowały do swojego kraju – w Japonii latamy więc między pagodami i bibułkowymi lampionami, a w Hiszpanii gramy na boisku przypominającym arenę corridy. Choć detali jest sporo, a zawodnicy uwijają się po ekranie niczym pszczoły, to jednak animacja nie zwalnia ani na moment. To wielka zaleta, bo w tej grze płynność jest najważniejsza.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – atak na zawodnika z kaflem, podanie
- Prawy przycisk myszy – strzał
- Ruch myszą – podanie w daną stronę
- [strzałki] – sterowanie miotłą

Na klawiaturze numerycznej
- 8 – unik
- 4+6 – strzał specjalny
- 7 9 – klawisze kombinacji w lewo/w prawo
- 4 – atak tłuczkiem
- Enter – zespołowe zagranie specjalne



1 Rozpoczynamy naszą karierę gracza w quidditcha. Najpierw wybieramy jedną z drużyn Hogwartu i bierzemy udział w pucharze domów



2 Zanim bierzemy udział w meczach, poznajemy tajniki gry, trenując z członkami naszej drużyny. Uczymy się podstaw sterowania, a później specjalnych zagrań



3 Mecze w Hogwarcie to jedynie przygrywka przed prawdziwymi wyzwaniami, jakie czekają na nas w mistrzostwach. Wykorzystujemy ten czas na naukę



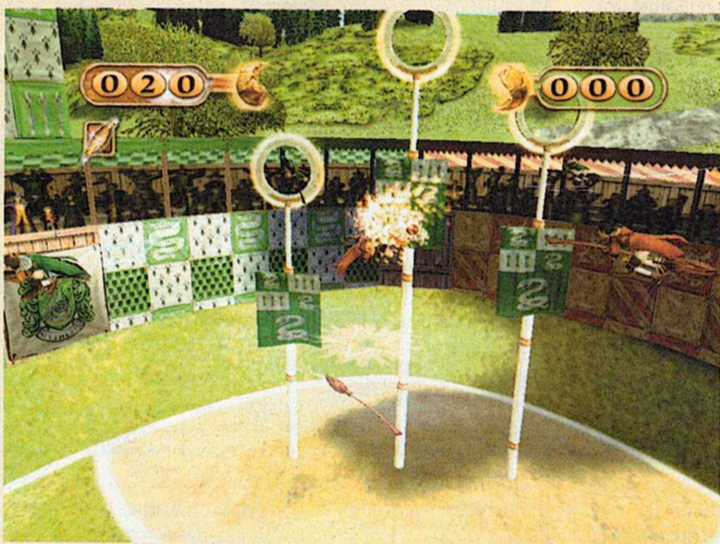
4 Za zwycięstwa otrzymujemy magiczne karty quidditcha. To małe trójwymiarowe zdjęcia zespołów, graczy i stadionów. Karty odblokowują zagrania specjalne



5 Zgarniamy puchar domów. Teraz zaczyna się prawdziwa walka! Najpierw wybieramy drużynę narodową. Zawsze gra tak samo, więc wybór nie ma znaczenia



6 Szalony mecz quidditcha to przede wszystkim szybkie i liczne podania. Przytrzymujemy klawisz podania, aby zwiększyć jego siłę. Wtedy trudniej je przechwycić



7 Podania kombinowane są niezwykle skuteczne, ale wymagają dużej wprawy. Jeśli je źle wykonujemy, przeciwnik natychmiast przejmuje kafel i wyprowadza kontratak. Jeśli robimy to dobrze, kafel jest nie do zablokowania, a my mamy szansę na gola

8 Atakujemy zawodnika drużyny przeciwnej trzymającego kafel. Wystarczy tylko być odpowiednio blisko i wcisnąć odpowiedni klawisz. Niestety gracze umieją unikać ataków, przez co gra jest trudniejsza, ale także bardziej widowiskowa. Jeśli jesteśmy uparci i zręczni, w końcu trafiamy atakującego

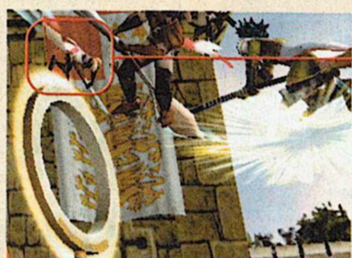




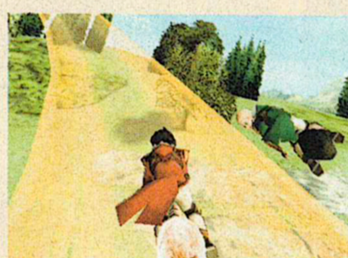
9 Za sprawną i efektowną grę otrzymujemy nagrody w postaci specjalnych akcji, do których zalicza się na przykład efektowne zagranie obronne. Atak tłuczkiem to świetny sposób na odebranie kafla bez angażowania ścigających. Dzięki temu nasi kluczowi zawodnicy przejmują kafel i mają otwartą drogę do obręczy



10 Czasem wykonujemy atak specjalny, zarówno solo, jak i całą drużyną. Niektóre manewry drużynowe przynoszą więcej niż 10 punktów jednym strzałem!



11 Gdy znajdujemy się koło obręczy przeciwnika, strzelamy. Patrzymy, gdzie znajduje się obrońca przeciwników i atakujemy tak, żeby nie obronił



12 Każdy mecz kończy się pościgiem za zniczem. Staramy się trzymać w środku złotego śladu i spychać przeciwnika. Ostrożnie używamy turbo



13 Prawie każdy celny strzał ilustrowany jest krótką animacją. Ewolucje, które zawodnicy wyczyniają na miotłach, są niesamowite!



Oprawa dźwiękowa, choć wypada gorzej, nie jest słaba. Co prawda niektóre elementy wołają o pomstę do nieba (na przykład większość kwestii polskich lektorów), ale są też takie, które robią wielkie wrażenie. Najlepiej wypadają komentarze do meczów. Sprawozdawcy informują nas, kto znajduje się przy piłce, kto atakuje, gdzie podał i tak dalej. Mamy wrażenie uczestniczenia w prawdziwym przekazie telewizyjnym z komentarzem na żywo. To znakomita, fachowa robota, której nie powstydziłyby się najlepsze gry sportowe.

Muzyka jest niestety nieco monotonna – właściwie przez cały czas odtwarzany jest ten sam utwór, który na szczęście nie drażni i świetnie pasuje do gry. Mimo to przydałaby się większa różnorodność.

POLSKA WERSJA

Niestety polska wersja wypada bardzo marnie. Dobór aktorów do dubbingu jest beznadziejny. Gdy słyszymy Harry'ego Pottera histerycznym głosem opowiadającego o łapaniu znicza, aż rumienimy się z zażenowania. Piskliwy, płaczliwy głos zupełnie nie pasuje do bohatera. Błędy w wymowie nazwisk graczy są notoryczne, ale na szczęście nie popełniają ich wszyscy komentatorzy. Dziwi natomiast niedbałość ekipy tłumaczącej – niektóre teksty pozostały po angielsku! Razi to szczególnie po zdobyciu punktów, gdy zawodnik cieszy się z celnego strzału, a my słyszymy angielski tekst.

Instrukcja do gry jest koszmarna, rażąco niedopracowana i bez pomysłu. Zamiast w przystępny sposób tłumaczyć, jak wykonywać kombinowane podania czy skąd biorą się poszczególne premie, przy każdej okazji powtarza te same informacje dotyczące ustawień klawiatury (które zresztą i tak zmieniamy, bo są niewygodne). Generalnie, gdyby nie to, że kod rejestracyjny gry wydrukowany jest na tylnej stronie okładki, instrukcję moglibyśmy od razu wyrzucić.

WERDYKT

Mistrzostwa świata w quidditchu nareszcie przełamują złą passę gier z Harrym Potterem. To dynamiczna i ciekawa gra z efektowną oprawą.

Żadne sceny z filmów tak dobrze nie pokazują, na czym polega quidditch i czemu tak bardzo pasjonują się nim czarodzieje. Choć na pierwszy rzut oka wydaje się, że wszystko obsługujemy dwoma klawiszami, to im dłużej gramy, tym więcej nowych sztuczek poznajemy. Szkoda tylko, że polską wersję gry przygotowano niedbale. To zawęzi grono fanów, podobnie jak zaporowa cena.

QUIDDITCH PRZEZ WIEKI

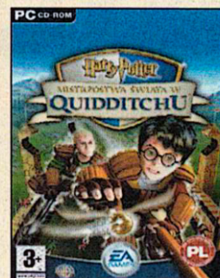
Pochodzenie tajemniczej nazwy quidditch jest znacznie prostsze, niż mogłoby się wydawać. Jest to zlepek angielskich nazw piłek – QUaffle (kafel), bluDger (tłuczek) i snITCH (znicz). Historia gry nie jest dokładnie znana – na pewno jest to połączenie różnych narodowych gier czarodziejów, takich jak irlandzki dom, niemiecki stichstock czy szkocki creaothceann. Początkowo wykorzystywano nadmuchany świński pęcherz, tłuczkami były zaczarowane kamienie, a za bramki wystarczały dwa drzewa. Podobno w pierwszej wersji gry istniała tylko pozycja ścigającego i grano tylko kaflem. Tłuczki i znicz pojawiły się dużo później. Obecnie za wiodącą drużynę uznaje się Bułgarię, w której gra najlepszy na świecie szukający Wiktor Krum.



FOT.: CINETEXT/MEDIUM

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Harry Potter Mistrzostwa świata w quidditchu



Producent: Electronic Arts
Wydawca w Polsce: Electronic Arts Polska





platforma testowa	→ Windows XP
wersja na GameCube'a	→ jest
wersja na PlayStation 2	→ jest
wersja na Xboxa	→ jest
poziom trudności	→ dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**bardzo dobra**	**5,06**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	4,0%	dobre	4
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6
OBSŁUGA	**7,0%**	**dostateczna**	**2,71**
Sterowanie	3,0%	dostateczne	3
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	średnia	3
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 32 MB)	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		jeden/ośmiu	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**bardzo dobre**	**4,60**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**mierna**	**1,50**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 575 72 02	1
Serwis online	1,0%	www.polska.ea.com	1
Podręcznik użytkownika	3,0%	mierny	2
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (460 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**bardzo dobra**	**4,57**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra**	**4,57**
Cena/Jakość		**niedostateczna**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	→ **139 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	→ **118 zł** Sirius, Wadowice, tel. (0 prefiks 33) 873 25 59
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	139 zł/4,57 = 30,42 = niedostateczna

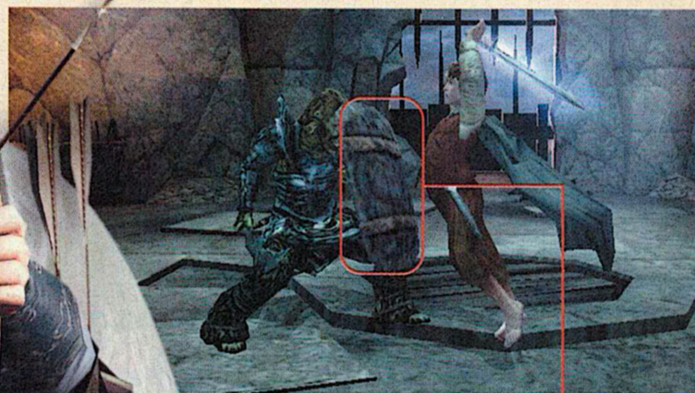


Połączenie koszykówki, baseballa i latania na miotłach? Przecież to nie może być grywalne! A jednak! Nareszcie doczekałem dobrej gry z Harrym Potterem

Tadeusz Zieliński



1 Rozgrywka to walka, walka i jeszcze raz walka. Jeśli zadajemy dużo ciosów z rzędu, nie obrywając przy tym lub umiejętnie stosując bloki, przechodzimy w tryb perfekcyjny (zapala się wskaźnik). Dopóki wskaźnik świeci, przez kilka chwil zadajemy potężniejsze ciosy i zdobywamy więcej punktów doświadczenia



2 Nieco lepsi przeciwnicy mają tarcze , a nawet zbroje. By się dobrać do drani, najpierw kruszymy ich ochronne akcesoria. Są do tego odpowiednie ciosy. Potem kończymy robotę szybkimi atakami

Gra zręcznościowa | Pierwsza pecetowa gra na licencji filmowej trylogii Tolkiena szpanuje nadzwyczajnym wyglądem i zmusza nas do rozpaczliwej walki

W czasie gdy armia orków na paluszkach zbliżała się od tyłu do bohaterów, ci postanowili zaskoczyć wroga, przygotowując obronę z drugiej strony

TREŚĆ GRY

Poprzednia część gry, The Two Towers, ominęła pecety. Fabuła była oparta na dwóch pierwszych częściach filmu i kończyła się bitwą w Helmowym Jarze.

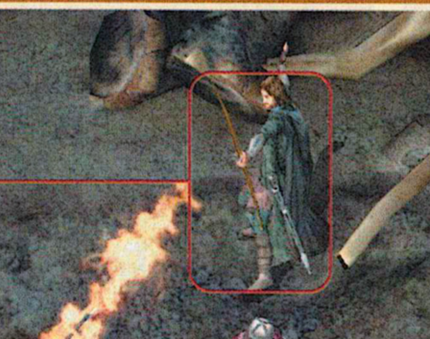
Powrót króla zaczyna się, gdy Gandalf przybywa do Jaru z odsieczą. Akcja gry podąża ścieżką

Władca pierście

PRZEBIEG GRY



3 Gdy przeciwnik pada na ziemię, ale nie znika, oznacza to, że zamierza jeszcze wstać. Dobijamy go wtedy specjalnym ciosem. Frodo wykonuje głębokie, pionowe pchnięcie, a Gimli bierze potężny zamach toporem

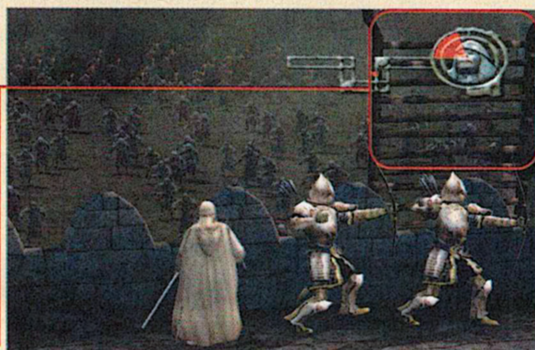


4 Pamiętamy o atakach na odległość. Większość postaci ma łuki, choć na przykład Gandalf miota energią z laski. Liczba pocisków jest ograniczona, a aby odnowić zapasy, wracamy do walki w zwarciu



5 Przy przedmiotach otoczonych błękitnym pierścieniem używamy przycisku akcji. Na przykład uruchamiamy katapultę, rzucając we wroga chwyconą włócznią czy wylewamy na kłębiące się orki kubeł lawy

6 Jakby tego wszystkiego było jeszcze mało, wykonujemy zadania wyznaczane przez grę do zaliczenia danego poziomu. Na przykład podczas oblężenia Minas Tirith biegamy po murach i strącamy podstawiane drabiny wroga



7 Po pokonaniu każdego poziomu trafiamy na ekran podsumowujący nasz występ i pokazujący zdobyte punkty doświadczenia. Za te ostatnie kupujemy nowe ciosy i umiejętności dla aktualnie wybranej postaci albo od razu dla wszystkich





8 Przy okazji postępów w grze odkrywamy dodatki: szkice czy króciutkie niestety wywiady z aktorami trylogii. Na przykład z Ianem McKellenem, filmowym Gandalfem, który w grze pełni dodatkowo rolę narratora



9 Ukończenie gry umożliwia jej ponowne przechodzenie dowolnymi znanymi bohaterami oraz odblokowanymi: Faramirem, Pippinem i Merrym. Na twardzieli czekają dwa mordercze poziomy dodatkowe

przetartą w trzeciej części filmu, równie luźno i skrótowo jak pierwsza część gry ukazując wydarzenia aż do samego końca.

Korzystając z wielowątkowości opowieści, twórcy wymyślili trzy niezależne ścieżki przez grę. W pierwszej z nich jako czarodziej Gandalf wyruszamy do Isengardu, gdzie na własne oczy widzimy zatopienie twierdzy Sarumana przez niszczące tamę enty. Potem gnamy na ratunek do oblężonego Minas Tirith i wreszcie walczymy pod Czarną Bramą.

Bohaterami drugiego wątku są Aragorn, Gimli i Legolas (grywalni bohaterowie poprzedniej części). Co poziom wybieramy sobie jednego z nich, a pozostałymi kieruje komputer. Zapuszczamy się pod wzgórze Erech, by w tamtejszych jaskiniach przywołać armię umarłych i podążyć z nią na pola Pelennoru, gdzie zostaje odparty atak pierwszej fali sił Saurona. Pod Czarną Bramą człowiek, krasnolud i elf walczą już ramię w ramię z Gandalfem.

Obok biegnie trzecia ścieżka – hobbitów. Frodo z Samem i Gollumem uciekają z Osgiliath, aby trafić na przełęcz Kirith Ungol. Tam Gollum podstępnie zwabia ich do jaskini Szeloby, wielkiej pajęczycy. Potem ciężka przeprawa przez pełną orków fortecę i wreszcie ciskamy Pierścień w ognie Orodruiny. W tym wątku najpierw kierujemy Samem, a potem Frodem.

Razem mamy 12 poziomów plus jeden treningowy i dwa premiowe. Wybieramy dowolny z trzech wątków, zaś nawet w środku któregoś robimy sobie przerwę na posunięcie się w innym. Dopiero pod koniec zaczynają się ograniczenia: do Czarnej Bramy dostajemy się tylko wtedy, gdy zaliczyliśmy wszystkie trzy rozdzielone wątki. A hobbici mogą wkroczyć do Mordoru, dopiero gdy pozostali zaliczają Czarną Bramę.

Mimo obecnych między poziomami filmowych wstawek oraz narracyjnych wprowadzeń czytanych głosem filmowego Gandalfa gra nie jest nawet streszczeniem ostatniej części trylogii. To wybrane, odpowiednio przerobione epizody pasujące do bitewnego charakteru rozgrywki. Nie jest to zarzut – komputerowy Władca pierścieni to bardzo dobra gra.

Nad podziw dobrze oddano chaotyczną zawieruchę, jaką z perspektywy pojedynczego piechura są tolkienowskie bitwy. Gdzie nie biegniemy, potykamy się o walczących i zawsze znajduje się →

NOWOŚĆ: THX

Firma Electronic Arts jako pierwsza wydaje gry z certyfikatem THX. To zbiór zasad oprawy dźwiękowej i graficznej stworzony przez firmę George'a Lucasa. Certyfikowana jest nie tylko sama gra, ale i studia nagraniowe, w których powstawała. Ile z tej jakości widzimy i słyszymy, zależy od jakości naszego komputera.



ni: Powrót króla

ktoś chcący nas zabić. Mamy to wrażenie, które mieli obrońcy Helmowego Jaru – że nie uda się wyjść z tego cało. I nie udaje się. Wielokrotnie. A gdy za którąś próbą zwyciężamy, spoglądamy z niedowierzaniem – to cud!

Tak, kupując Powrót króla, nie spodziewajmy się wyrozumiałego poklepywania po ramieniu. Nawet na łatwym poziomie jest trudno, a frustracja to nieodłączna część zestawu.

Niestety nie ma żadnych rozgrywek w sieci, ale te same scenariuszowe poziomy przechodzimy w dwuosobowym trybie współpracy na jednym komputerze i ekranie. To dobre rozwiązanie dla tych, którzy mimo starań nie mogą poradzić sobie z przejściem gry.

TECHNIKALIA

Twórcy płynnie włączają w rozgrywkę wycinki z trzech części kinowych adaptacji. Efekt jest nadzwyczajny i na początku zaskakujący. Podziwiamy, jak fragment filmu gładko przechodzi w wyśmienitą grafikę trójwymiarową.

Na kolejnych poziomach kłębią się przeciwnicy coraz to nowych typów. Jeśli dajemy się otoczyć, nasz bohater znika nam z oczu w kłębowisku, zwłaszcza gdy gramy nikczemnego wzrostu krasnoludem lub hobbitami. Jednak nie mamy o to pretensji. Nie narzekamy też na schematyczne ataki wrogów. I tak trudno przeżyć.

Kamera nie jest ręcznie regulowana. Sama podąża za bohaterem. Dzięki temu twórcy zaprogramowali takie ujęcia, żeby nie umknęła nam zapierająca dech w piersiach perspektywa – na przykład armia orków aż po horyzont. Czasami jednak umykają wrogowie – nie wiemy, czy potwór przy krawędzi ekranu jest sam czy ma za plecami trzynastu kolegów.

Sylwetki postaci są drobiazgowo oddane i poruszają się w naturalny sposób. Smaczku dodają szczegóły, na przykład nasze strzały i włócznie sterczące z ciał walczących potworów. Muzyka pochodzi z filmowej trylogii, a cała oprawa dźwiękowa jest trójwymiarowa.

POLSKA WERSJA

Tłumaczenie jest jak w kinie: bohaterowie mówią po angielsku głosami aktorów grających w filmie, a na dole ekranu pojawiają się polskie teksty. Przekład jest z reguły bez zarzutu, czasem nawet pojawią się archaizmy dla podkreślenia epickiego charakteru opowieści.

W trakcie walk po ekranie poniewiera się komentarz walki i nazwy ciosów specjalnych. Jeden z takich ciosów to Szybka sprawiedliwość – brzmi gorzej niż oryginalny Swift justice, ale to już wina naszego języka.

Ale już opisów podstawowych czynności, wyliczonych na ekranie sterowania, będziemy się czepiać. Fierce attack to po polsku atak gwałtowny, zaciekły. W grze jest ognisty, co w przenośni się zgadza, ale wprowadza gracza w błąd – wydawałoby się, że będziemy atakować (strzelać?) ogniem. Funkcję Parry – odpierania ciosów – żeby uciec od parowania w grze nazwano paradą. Technicznie w porządku, ale mimo woli spodziewamy się, że bohater w środku bitwy zacznie defilować.

STEROWANIE

- [W][S][A][D] – kierowanie postacią
- Lewy przycisk myszy – szybki atak
- Prawy przycisk myszy – atak kruszący tarcze
- Lewy [ctrl] – cios bez broni
- Spacja – dobijanie leżącego
- [Q] – odpieranie ciosów
- Lewy [shift] – dobywanie broni strzelającej, miotającej
- [tab] – odskok
- [E] – akcja
- [F5] – zdolność specjalna
- [W] – wspinanie po drabinie

WERDYKT

Ta gra jest jak sportowy samochód: szybki, drogi i przykuwający uwagę wyglądem. Można narzekać na brak wspomagania kierownicy i twarde zawieszenie. Ale to przecież bez sensu. Świetna robota, ale nie dla wygodnickich czy niedzielnych kierowców.



Przepraszam, czy państwo nie widzieli mojego Pierścienia? Wabi się Ssskarb

ZMIANY DO OSTATNIEJ CHWILI

Pierwowzór gry, filmowy Powrót króla, wszedł do polskich kin z nowym rokiem. Prowadzeni przez Golluma hobbici nadal brną do Mordoru, by zniszczyć Pierścień. Twórcy filmu (i gry) przesunęli z drugiej części trylogii spotkanie hobbitów z pajęczycą Szelobą. Ich zdaniem w drugiej części hobbici wiele już przeżyli, a w trójce przydarza im się mniej. Tymczasem wojska Saurona najeżdżają Minas Tirith, stolicę Gondoru, królestwa ludzi. Na pomoc przybywa następca tronu Aragorn z armią umarłych. Kolejne wielkie sceny bitewne rozgrywają się pod Czarną Bramą Mordoru. Mówi się o 200 tysiącach komputerowo sklonowanych wojowników. Choć wszystkie części filmowej trylogii kręcono jednocześnie, twórcy dokręcali niektóre sceny tuż przed premierami Dwóch wież i Powrotu króla. Fabuła nie jest tajemnicą, ale pewne szczegóły nie były znane do końca. Nakręcono na przykład pięć scen śmierci Sarumana. Christopher Lee grający rolę złego czarownika nie wiedział, która trafi do gotowej wersji filmu. Nie trafiła żadna.



SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Władca pierścieni Powrót króla

Producent: Electronic Arts
Wydawca w Polsce: Electronic Arts Polska







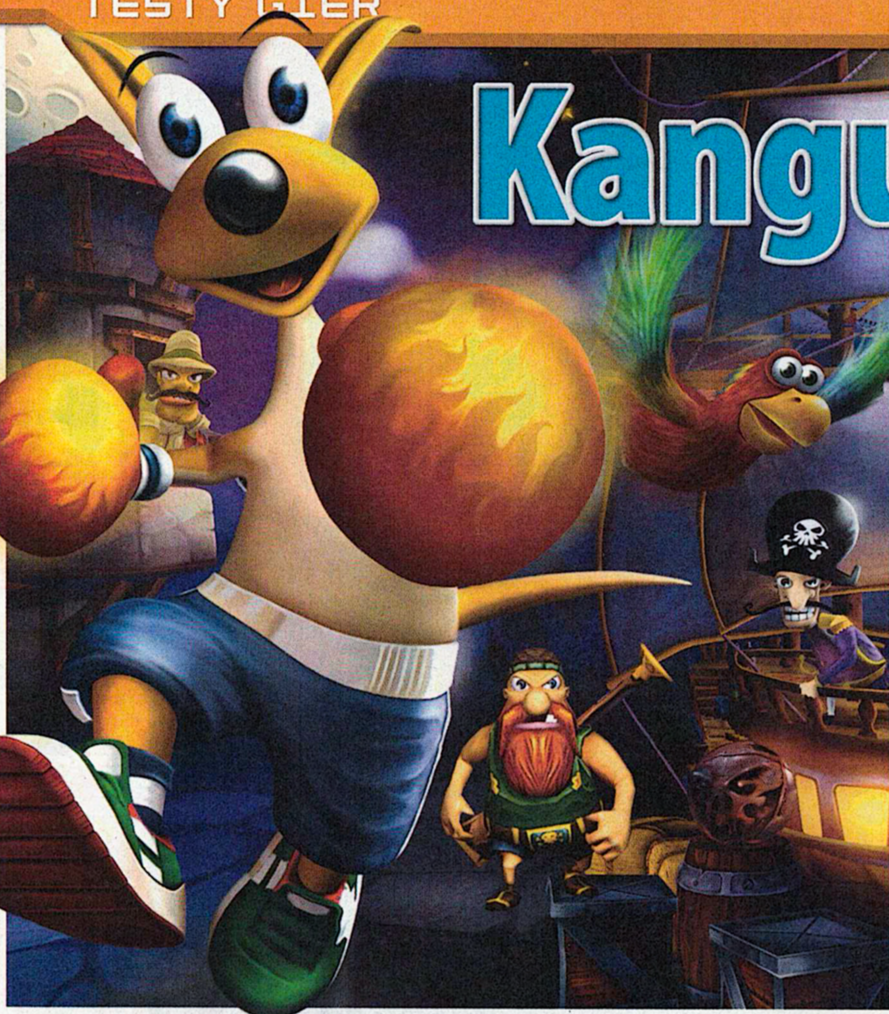
- platforma testowa → Windows XP
- wersja na GameCube'a → jest
- wersja na PlayStation 2 → jest
- wersja na Xboxa → jest
- poziom trudności → dla zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**bardzo dobra**	**5,28**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dobry	4
Jakość grafiki	4,0%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	4,0%	celujące	6
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBSŁUGA	**7,0%**	**dobra**	**4,29**
Sterowanie	3,0%	bardzo dobre	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	średnia	3
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 32 MB)	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		dwóch/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**dobre**	**3,80**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	skokowe	2
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dostateczna**	**2,50**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 575 72 02	1
Serwis online	1,0%	www.polska.ea.com	1
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (1,96 GB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**bardzo dobra**	**4,66**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra**	**4,66**
Cena/Jakość		**niedostateczna**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**169 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**138,90 zł** Wirtus.pl, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 773 25 35
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	169 zł/4,66 = 36,27 = niedostateczna

Przybyłem, ujrzałem i... przegrałem. A potem jeszcze raz. I jeszcze. Ta gra jest prosta i zarazem trudna. Tym większa satysfakcja, gdy już odnosi się sukcesy

Rafał Belke



Kangurek Kao Runda 2

Gra zręcznościowa | Polski kangurek nie czaruje, ale oczarowuje – i to o wiele lepiej niż Harry Potter! Oto godny rywal Raymana pośród platformówek

Ściągawka na stronie 72

TREŚĆ GRY

Zły handlarz niewolników, Hunter, porywa zwierzątka i zmusza je do ciężkiej pracy. Tylko bohaterski kangurek Kao może mu przeszkodzić i robi to z niesłychanym wdziękiem.

Druga część przygód sympatycznego torbacza jest jeszcze lepsza niż pierwsza. Największy atut gry stanowi jej dynamika, bo oprócz biegania i skakania po platformach bawimy się na poziomach, które przypominają wyścigi. Kangurek jeździ na snowboardzie, goniąc uciekający skuter śnieżny. Na trasie stoją przeszkody, które nie tylko spowalniają go, ale i zabierają energię. Przeskakujemy je, kręcąc efektowne piruety. Wskakujemy też na długie, zamocowane na rusztowaniach poręcze i wykonujemy ślizgi.

W innych etapach kangurek ucieka wąwozem przed niedźwiedziem, zawiesza się uszami na pajęczynach, pływa rzeką w beczce, ślizga się na krach i jeździ na łyżwach w wąskiej rynnie. Wszystko to dzieje się z zawrotną prędkością, a zabawa daje dużo przyjemności.

Większość gry zajmuje nam chodzenie, walka z przeciwnikami oraz szukanie monet, kryształków i gwiazdek. Jeśli udaje nam się zebrać wielokrotność 50 kryształków, odblokowujemy zabawne minigry.

Podczas walki wykorzystujemy pięści, ale rzucamy też bumerangiem i atakujemy z wyskoku, zadając cios ogonem. Czasem wsiadamy do katapulty i strącamy balony. Wrogowie są zabawni. Aż żal walczyć z kasztankami, jeżozwierzami czy kilkoma rodzajami rybek.

Przygody Kao nadają się dla młodszych graczy – zabawa jest łatwa i pozbawiona przemocy. Często znajdujemy lecznicze mikstury i miejsca, w których zapisujemy stan gry. Jeśli jednak nie wychodzi nam skok lub giniemy w bezkrwawej walce, nie przejmujemy się, bo mamy nieskończoną liczbę żyć.

Trudności nie sprawiają też zagadki. Aby uruchomić młyn, po prostu uwalniamy z klatki bobra. Jeśli chcemy przełożyć przez rzekę most, rzucamy szyszkami w nadgryzione przez zwierzęta drzewo albo strącamy wiszące u stropu sople. Małe borsuki zaganiamy do jam, odcinając im po kolei drogi ucieczki. Gdy widzimy duże, zielone przyciski, wciskamy je od razu, bo wiadomo, że otwierają któreś z pobliskich wrót. Rozwiązywanie problemów w Kangurku Kao 2 nie sprawia trudności nawet kilkulatkom!

STEROWANIE

[←][→][↑][↓] – poruszanie się
[S] – skok, akcja
[shift] – atak
[D] – toczenie
[ctrl] – rzut
[alt] – celowanie
Spacja – rozglądanie się
Na klawiaturze numerycznej
[2] – powrót kamery na miejsce
[8][5][4][6] – zmiana kamery

TECHNIKALIA

Świat, po którym biega i skacze nasz zabawny bohater, wygląda po prostu wspaniale. Tęczowe kolory, spokojna, wesoła muzyka i bardzo sympatyczni mieszkańcy wprowadzają bajkowy nastrój, który podoba się nam od pierwszej chwili.

Podczas niektórych wyścigów zabawa pokazana jest od strony kierunku, w którym pędzimy. Ten zabieg dobrze wpływa na dynamikę zabawy, bo mamy wskutek tego bardzo mało czasu na reakcję.

Gdy przez chwilę nic nie robimy, kangurek zaczyna stroić śmieszne miny, uśmiecha się, skacze na skakance, próbuje nas przestraszyć. Czego chcieć więcej? Chyba tylko tego, żeby grafika była bardziej szczegółowa, a kamera lepiej pracowała. Niestety w niektórych momentach pokazuje wydarzenia pod złym kątem i nic nie widzimy. Czasem nie nadąża też za akcją, ale na szczęście łatwo ją ustawiamy. Jednak nie daje się poprawić irytującego błędu, który powoduje, że Kao zacina się w wąskich przejściach.

POLSKA WERSJA

Choć Kangurek Kao 2 to polski produkt, jego twórcy zbyt luźno potraktowali reguły interpunkcyjne – w dużej części zdań brakuje przecinków! Fatalnie brzmi też głos, jakim mówi główny bohater. Zupełnie nie pasuje on do charakteru postaci. Na szczęście reszta zwierząt brzmi już sympatycznie.

WERDYKT

Przygody kangurka Kao to gra w stylu pierwszego Harry'ego Pottera, ale o niebo lepsza. Choć Boże Narodzenie już minęło, warto dzieciom kupić tę grę. Ucieszy je przede wszystkim cudowny, kolorowy świat, dynamiczna zabawa, sympatyczna postać kangurka i wszechobecne poczucie humoru.

MISTRZOWIE BOKSERSCY ŚWIATA ZWIERZĄT

Kangurek Kao nosi w grze rękawice bokserskie, a swoich przeciwników bije pięściami i ogonem. Skąd ten pomysł? Autorzy wcale sobie tego nie wymyślili!
W rzeczywistości długi, gruby ogon służy tym torbaczom do podpierania się, gdy stoją na dwóch nogach. Jest bardzo mocno umięśniony, przez krótką chwilę jest w stanie utrzymać nawet ciężar ciała ważącego powyżej stu kilogramów kangura. Pomaga też łapać równowagę podczas skoków.
Krótkie kończyny przednie przydają się do przepychania podczas zabaw przypominających boks oraz w walce samców o dominację w stadzie. Stąd skojarzenie z bokserami.
Te torbacze bywają niebezpieczne dla ludzi, zdarza się też, że uszkadzają samochody – ich popisowy cios to zadawany potężnymi tylnymi nogami kopniak obunóż. Atakują również pięściami. Niestety to za mało, by obronić się przed wciąż prowadzonymi polowaniami.

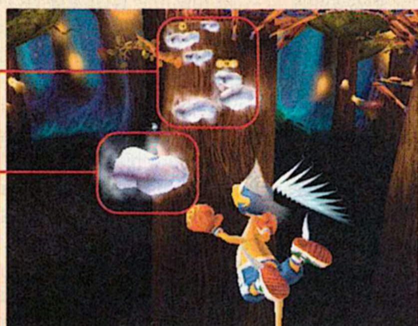


FOT.: ARCO/FORUM

PRZEBIEG GRY



1 Uciekamy ile sił w nogach! Ten wielki niedźwiedź jest tak mocny, że jedyne, co nam zostaje, to wziąć nogi za pas. Po drodze zbieramy monety. Potrzebujemy ich bardzo dużo, żeby przejść do kolejnego etapu. Kamera pokazuje naszego małego torbacza w efektownym ujęciu od przodu, dlatego mamy mało czasu na podejmowanie decyzji



2 Gdy umiemy już latać, pokonywanie przepaści staje się o wiele prostsze. Lądujemy na chmurkach i odbijamy się od nich błyskawicznie, bo po dwóch dotknięciach znikają



3 W ciemnym tunelu drogę oświetla nam latający przyjaciel. Gdy znika na chwilę, nic nie widzimy i lepiej wtedy nie skakać! Czekamy chwilę, aż owad ponownie oświetla naszą trasę



4 Pojedynki z bossami są trudne. Walka z szamanem to poważne wyzwanie. Nie dość, że wróg rzuca w nas gromy, to jeszcze jest odporny na nasze bumerangi – otacza go pole siłowe!



5 Podróż rzeką w beczce to kolejny trudny moment. Nasz wehikuł uszkadza każdy kontakt z brzegiem! Uważamy też na pająki plujące jadem w stronę kangurka



6 Oto jeden z najlepszych momentów gry. Podczas szaleńczej jazdy na snowboardzie liczy się tylko refleks! Naszym zadaniem jest pogoń za wielkim pojazdem gąsienicowym. Jeśli chcemy, wskakujemy na rampy i w dzięki temu zbieramy mnóstwo cennych monet!

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Kangurek Kao Runda 2

Producent: Tate Interactive
Wydawca w Polsce: Cenega Poland





platforma testowa	→ Windows 2000
wersja na GameCube'a	→ brak
wersja na PlayStation 2	→ brak
wersja na Xboxa	→ brak
poziom trudności	→ dla początkujących

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**dobra**	**4,28**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dostateczny	3
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	dobre	4
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6
OBSŁUGA	**7,0%**	**dobra**	**4,29**
Sterowanie	3,0%	bardzo dobre	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	duża	4
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 16 MB)	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**bardzo dobre**	**4,60**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**3,67**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	5
Podręcznik użytkownika	3,0%	dostateczny	3
INSTALACJA	**4,0%**	**dobra**	**4,00**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (1,4 GB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (>0 MB)	3
Ocena częściowa	**100,0%**	**bardzo dobra**	**4,64**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra**	**4,64**
Cena/Jakość		**bardzo dobra**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	→ **59,90 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	→ **52,99 zł**	Planeta Gier, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 673 85 79
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	59,90 zł/4,64 = 12,91 = bardzo dobra	



Dawno się tak nie ubawiłem, jak grając w drugą część Kangurka Kao. Mimo że nie jestem już dzieckiem, zachwyciła mnie dynamika Rundy 2. A także humor!

Wiktor Cegła

Korea: Zapomniany

Gra strategiczna | Zapomniana wojna w Korei to oryginalny pomysł na grę komputerową. Szkoda tylko, że to jedyny oryginalny pomysł w tej grze

WIELKI SUKCES FILMU I SERIALU M.A.S.H.



FOT.: CINETEXT/MEDIUM

Wojna w Korei wielu osobom kojarzy się przede wszystkim z... komedią! Najpierw film kinowy z 1970 roku, a później nadawany przez 11 lat serial telewizyjny M.A.S.H. (czyli Mobile Army Surgical Hospital – ruchomy wojskowy szpital polowy) ukazywał krwawy konflikt w stylu, na jaki wcześniej nikt się nie odważył. Zaledwie kilkanaście lat od zakończenia wojny w Korei, gdy trwały jeszcze walki w Wietnamie, taki obraz mógł zostać odebrany jako niesmaczna zgrywa. Nic bardziej mylnego – obie wersje tego dzieła idealnie trafiły w oczekiwania odbiorców i odniosły zasłużony sukces.

TREŚĆ GRY

Korea: Zapomniany konflikt to drużynowa gra taktyczna podobna do serii Commandos. Dowodzimy pięciorgiem żołnierzy US Army kierowanych do najbardziej niebezpiecznych zadań na terenie nieprzyjaciela. Każdy z naszych podwładnych ma unikalne umiejętności. Na przykład sanitariuszka sprawnie posługuje się strzykawką ze środkiem usypiającym, zaś saper potrafi podkładać ładunki wybuchowe.

Zadania są mocno zróżnicowane. Niszczymy zaporę, zalewając wojska Północy, strącamy w przepaść pociąg z radzieckim doradcą, a nawet porywamy najnowszy model myśliwca. Poziomy są olbrzymie, więc często do przemieszczania się używamy samochodów.

Rozgrywka przebiega w charakterystycznym stylu. Najważniejsze jest pozostawanie w ukryciu, bezgłośna eliminacja przeciwników i ukrywanie ich ciał. Szkoda tylko, że metody działania są tak bardzo schematyczne – co chwila podrzucamy wrogom papierosy i atakujemy ich od tyłu.

TECHNIKALIA

Środowisko graficzne gry jest w pełni trójwymiarowe. Widok obracamy, przybliżamy i oddalamy, czasami jednak odnosimy wrażenie, że dostępny zakres regulacji jest zbyt mały.

Modele, zarówno postaci, jak i otoczenia, zaprojektowano z dbałością o szczegóły. Wszystkie zabudowania, drzewa, rzeki czy skały wyglądają naturalnie.

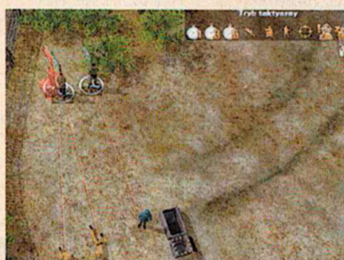
Sterowanie wymaga chwili przyzwyczajenia. Grę daje się obsługiwać wyłącznie myszą, warto jednak poznać przynajmniej kilka skrótów klawiaturowych wyraźnie przyspieszających wydawanie poleceń.

Po wciśnięciu Spacji wchodzimy w tryb aktywnej pauzy i wydajemy rozkazy całemu oddziałowi. Po wznowieniu gry zostają one wykonane równocześnie przez wszystkich członków. Dzięki temu daje się zgrać w czasie na przykład eliminację

PRZEBIEG GRY



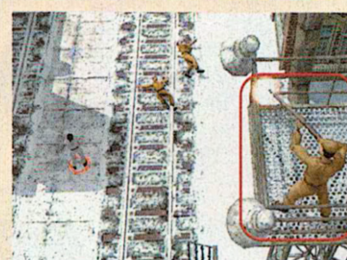
1 Zaczynamy od dwu misji treningowych w warunkach bojowych. Wykonujemy zadania krok po kroku, poznając sterowanie i sposoby wpływania na otoczenie



2 Poznajemy tryb taktyczny (aktywną pauzę). Uczymy się, jak przeprowadzać równoczesny atak na trzech żołnierzy. Wrogowie nie mają szans podnieść alarmu



3 Z zewnątrz nie widać, co jest w budynku, zdajemy się więc na intuicję i szczęście. Po wejściu do środka znika dach, wszystkie pomieszczenia widać jak na dłoni



4 Z bliska widać wady grafiki. Koreański żołnierz wygląda, jakby strzelał przed siebie, ale pociski wylatują z lufy pod kątem i zmierzają w kierunku ziemi



5 Cele misji oraz skrzynie z przydatnymi rzeczami są podświetlane po wciśnięciu odpowiedniego przycisku. Zazwyczaj do wykonania zadania musimy oddelegować konkretnego członka drużyny. W tym wypadku toksyczne substancje neutralizuje kwasem fosforowym wyłącznie sanitariuszka



6 Podobnie podświetlamy żołnierzy przeciwnika i własnych. Warto korzystać z tej opcji, widać wówczas jak na dłoni położenie wszystkich wrogów. Obserwując ich ruch, precyzyjnie planujemy działanie i unikamy wykrycia. Uwaga na oficerów – są zaznaczeni na fioletowo



7 Wiele przedmiotów możemy wykorzystać wedle własnego uznania. Dostępnych jest sporo pojazdów i broni wroga. Szczególnie przydatne są ciężkie karabiny maszynowe. Po ustawieniu zachowania na agresywne skutecznie powstrzymują atak oddziałów nieprzyjaciela. Tak jak w widocznym przykładzie po przejechaniu pociągu

konflikt

kilku wrogów. Zestaw poleceń jest w tym trybie skromny, ale wystarcza do wykonania planu.

Nasi podkomendni są obdarzeni sztuczną inteligencją, ale lepiej jej nie zawierzać. Zaatakowani odpowiadają ogniem, ale na tym kończą się ich możliwości. Zdecydowanie lepiej zachowują się przeciwnicy. Jeśli znajdujemy się na krawędzi ich pola widzenia, zaczynają się nam przyglądać. Gdy tylko podchodzimy bliżej, natychmiast otwierają ogień. Jeśli się podczołgujemy, rozpoznanie zajmuje im dłuższą chwilę.

Na odgłos wystrzału wrogowie zaczynają nerwowo przeszukiwać okolicę. Jeśli znajdują przy tym martwych towarzyszy broni, podnoszą alarm. Wszystkie te elementy znamy już z innych gier, jednak cieszy sprawność, z jaką zrealizowano zachowania przeciwników.

POLSKA WERSJA

Tłumaczenie stoi na przyzwoitym poziomie, a do nagrania zaangażowano dobrych aktorów. Można jednak było lepiej zrealizować kwestie wygłaszane przez naszych podkomendnych. Ich potwierdzenia przyjęcia rozkazów są pretensjonalne: zwroty „masz to jak w banku" czy „dla mnie bomba" nie pasują do żołnierskiego slangu.

WERDYKT

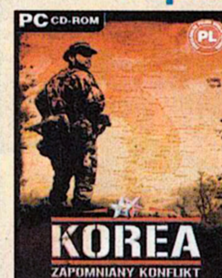
Korea to gra dobrze powielająca schematy znane z serii Commandos, ale po pewnym czasie zaczyna nużyć. Szkoda, że autorzy nie pomyśleli o większym urozmaiceniu rozgrywki i rozbudowie umiejętności poszczególnych żołnierzy. Jednak miłośnicy Commandosów na pewno polubią ten tytuł.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wskazanie celu marszu
- Prawy przycisk myszy – akcja
- ctrl + Lewy przycisk myszy – zajęcie miejsca z tyłu
- ctrl + Prawy przycisk myszy – podniesienie ciała
- Spacja – aktywna pauza
- Q W E R T – wybór żołnierza
- 1 do 9 – zmiana broni
- O – podświetlenie żołnierzy
- P – podświetlenie przedmiotów
- C V B – zmiana pozycji
- X – zmiana zachowania
- G – wyjście z pojazdu, budynku
- I – ekwipunek
- A – przyspieszenie
- Z – hamowanie
- ← → – skręt w lewo/w prawo
- tab – cele misji
- M – mapa
- shift + ← → – obrót kamery
- pgup pgdn lub rolka myszy – kamera w górę/w dół
- F5 – szybki zapis stanu gry
- F9 – szybki odczyt stanu gry

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Korea Zapomniany konflikt



Producent: Plastic Reality
Wydawca w Polsce: Cenega Poland







platforma testowa	→ Windows 2000
wersja na GameCube'a	→ brak
wersja na PlayStation 2	→ brak
wersja na Xboxa	→ brak
poziom trudności	→ dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**dobra**	**4,00**
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**bardzo dobra**	**4,56**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dobry	4
Jakość grafiki	4,0%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	4,0%	dostateczne	3
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6
OBSŁUGA	**7,0%**	**dobra**	**4,29**
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	średnia	3
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 64 MB)	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**dobre**	**3,80**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	skokowe	2
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**4,17**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	5
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**5,38**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	jest (1 GB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**dobra**	**4,16**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**4,16**
Cena/Jakość		**dostateczna**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	→	**99 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	→	**84,99 zł** Wirtus.pl, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 773 25 35
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość		99 zł/4,16 = 23,83 = dostateczna



W tej grze forma przeważa nad treścią. Grafika jest ładna, ale reszta nie wnosi wiele do gatunku. Nowa odsłona Commandosów jest zdecydowanie lepsza

Paweł Chmielowiec

Tropico 2[1] Zatoka piratów

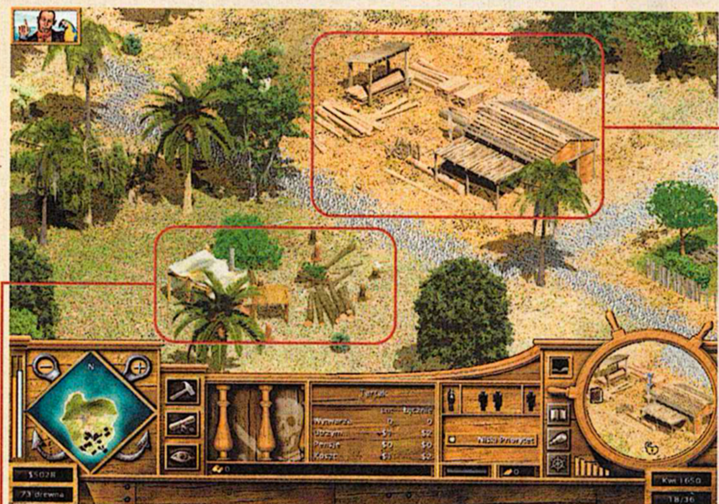
Gra strategiczna | Posada króla piratów to ciężki kawałek chleba. Spragnieni łupów, rumu i rozrywek korsarze bywają bardziej kapryśni niż przedszkolaki, a przecież mamy do wykonania plan rabunkowy!

TREŚĆ GRY

Akcja Tropico 2 przenosi nas w złoty okres korsarstwa. Obejmujemy władzę nad położoną na Karaibach wyspą zamieszkaną przez piratów z zadaniem rozwinięcia małego osiedla w dużą i bogatą kolonię. Dlatego rozbudowujemy infrastrukturę wyspy, tworzymy flotę, werbujemy kapitanów i łupimy okoliczne statki oraz posiadłości. Przede wszystkim zaś dbamy o to, by piraci cały czas byli zadowoleni, niewolnicy zastraszeni, a do naszej prywatnej szkatuły płynęło złoto.

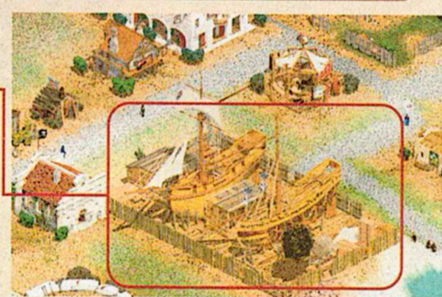
Struktura społeczna naszej wyspy jest prosta. Wszystkie prace budowlane i wytwórcze wykonują jeńcy. Na początku mamy ich niewielu. W miarę wzrostu zapotrzebowania na siłę roboczą porywamy nowych.

PRZEBIEG GRY



1 Podstawowym budulcem na wyspie jest drewno, dlatego dbamy o jego stały dopływ. W tym celu budujemy obóz drwali oraz tartak. Jeżeli pozwalają na to zasoby, wznosimy dwa tartaki – z desek powstają budynki i statki, więc drewna nigdy za wiele

2 By pomyślnie rozwijać piracką działalność, potrzebujemy stoczni. Budujemy w niej statki małe, takie jak ket, jak również większe – fregaty i galeony. Duże okręty są skuteczniejsze w walce, ale wymagają większej załogi i znacznych zapasów. Małe statki doskonale spisują się na początku gry, gdy stopniowo odkrywamy wody otaczające naszą wyspę

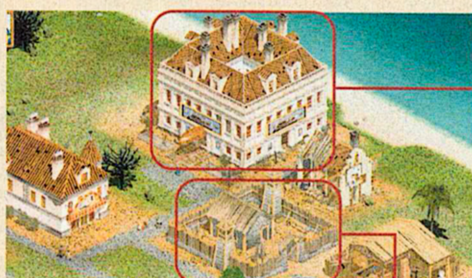




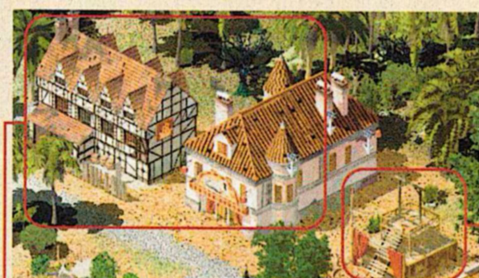
3 Przed wysłaniem statku w rejs upewniamy się, czy ma on dość żywności i uzbrojenia. Głodna załoga może się przecież zbuntować i powiesić kapitana na rei. Wydajemy też szczegółowe rozkazy określające, w jaki sposób jednostka ma się zachowywać w razie napotkania innych okrętów



4 Na mapie strategicznej planujemy ruchy okrętów. Obszary zbadane są podświetlone. Mapa pokazuje też ruchy statków mocarstw, osady i szlaki handlowe



5 Niewolnicy są przetrzymywani w więzieniu. Bogatych jeńców więzimy w hotelu. Im dłużej siedzą na wyspie, tym większy okup uzyskujemy



6 W celu zapewnienia dobrego nastroju wśród piratów fundujemy im domy rozrywki. Aby wystraszyć jeńców, wznosimy liczne szubienice

[1]Wymowa: tropiko. Tropico to nazwa nieistniejącej wyspy na Karaibach, na której toczy się akcja gry. Nawiązuje ona brzmieniem do tropikalnego klimatu

ŁUPIEŻCY Z BIEDY

Piraci pojawili się na Karaibach wraz z europejskimi kolonizatorami. Wywodzili się z kolonistów wygnanych ze swych domostw przez Hiszpanów. Początkowo tułali się po wyspach Karaibów, aż w końcu, uciekając przed prześladowaniami, zaczęli formować zbrojne bandy i napadać na hiszpańskie statki przewożące do Europy bogactwa Nowego Świata: złoto, srebro i kamienie szlachetne.
Piraci często podejmowali służbę dla jednego z kolonialnych mocarstw, by w zamian za procent od łupów napadać na statki innych narodów, rzekomo zgodnie z obowiązującymi przepisami. Takich najemników zwie się korsarzami lub kaprami. W Tropico 2 mamy możliwość osobiście sprawdzić, czy usankcjonowane prawem kaperstwo różni się czymś od nieskrępowanego, wesołego rozbójnictwa uprawianego całkowicie nielegalnie pod czarną banderą.


FOT.: CINETEXT/MEDIUM

Aby zapobiec ucieczkom i buntom, stosujemy terror. Zmyślnie rozmieszczone szubienice, komnaty tortur i wisielcy na drzewach zapewniają posłuszeństwo klasy pracującej. Wśród jeńców trafiają się osoby zamożne, które nie nadają się do pracy. Wymieniamy je na okup.

Druga grupa mieszkańców naszej wyspy to piraci. Na wyspie pełnią funkcje strażników i nadzorców produkcji, ale ich głównym zadaniem jest pływanie po morzach i zdobywanie łupów. Pomiędzy kolejnymi rejsami uwielbiają się zabawić, więc organizujemy im rozrywki.

Ekonomia opiera się na drewnie i złocie. Drewno wykorzystujemy do wznoszenia nowych budynków i statków. Pochodzącym z łupieżczych wypraw złotem płacimy za rozrywki piratów i wydawanie edyktów. Trudnimy się też przetwórstwem żelaza, z którego wytwarzana jest broń, trzciny cukrowej do produkcji rumu oraz kukurydzy, podstawy diety.

Poza zarządzeniem ekonomią wyspy zajmujemy się działaniami strategicznymi. Wysyłamy okręty w rejsy zwiadowcze, by zbadać wybrane obszary Karaibów, a także przydzielamy je do wypraw łupieżczych. Staramy się nie zwracać na siebie uwagi mocarstw: Anglii, Hiszpanii i Francji. Jeśli w jakimś regionie zbyt często atakujemy statki jednego z nich, wzmacnia ono swe siły bojowe i zaczynamy tracić bezcenne okręty. Kiedy zaś nasza wysepka zostaje odkryta przez jedno z państw, szybko zapewniamy sobie wsparcie militarne innego mocarstwa. Gdy mocarstwa walczą, przyłączamy się do jednego z nich, by jako korsarze rabować w majestacie prawa.

TECHNIKALIA

Praktycznie całość rozgrywki spędzamy, przyglądając się mapie wyspy, z rzadka przełączając się na widok strategiczny przedstawiający rejon Morza Karaibskiego. Nasza wysepka tętni życiem: spacerują po niej mieszkańcy, na zbliżeniach widać, jak drwale rąbią drewno, a tragarze pchają wózki wyładowane towarami.

Wszystkie budynki wykonane zostały z dbałością o szczegóły, jednak jest ich w grze taka mnogość, że nie zawsze po wyglądzie daje się rozpoznać ich funkcję. Klikając na nie kursorem, dowiadujemy się, do czego służą, kto w nich pracuje i jaka jest ich wydajność.

Najpoważniejszą, wprowadzającą zamieszanie wadą jest forma kursora. Ma on kształt czaszki zakończonej strzałką, ale strzałka ta jest tylko ozdobnikiem. Wszystko wskazujemy końcówką czaszki znajdującą się u podstawy strzałki, a nie, jak każe logika, końcówką całego kursora. Przyzwyczajanie się do tego trwa długie godziny.

POLSKA WERSJA

Zatoka piratów została w pełni spolszczona – od obszernej instrukcji, przez napisy, aż po kwestie mówione. Te ostatnie wypadają znakomicie – aktorzy przekonująco zaciągają pirackim akcentem, szczególnie sugestywnie zaś wyraża się doradca, co jakiś czas komentujący nasze dokonania. Gdy woła z uznaniem ahoj! lub oj, chłopie, aż rozglądamy się za butelką rumu dla poczciwca.

Nie przełożono na polski wypowiedzi jeńców innej narodowości niż angielska. Tylko na pierwszy rzut oka może się to wydawać nielogiczne. Wszak nasi ludzie muszą mówić naszym językiem, a klikając na jeńca, od razu wiemy, czy jest Hiszpanem czy Francuzem.

Niestety w napisach są błędy: zamiast piracki statek czytamy „pirati statek", a litera ł wstawiana jest niechlujnie i często skleja się z sąsiednimi, tworząc niewyraźne zbitki. Wady te są jednak na tyle drobne, że nie przeszkadzają w zabawie.

WERDYKT

Znakomita gra, pod kolorową oprawą kryjąca solidne mechanizmy ekonomiczne. Trzeba jednak pamiętać, że pomimo ładnej grafiki i wesołej muzyki Tropico 2 nie nadaje się dla dzieci – poziom okrucieństwa jest za wysoki. Ale takie wszak było życie pirata z Karaibów.

STEROWANIE

Lewy przycisk myszy – wybór obiektu lub osoby, wydawanie poleceń
Prawy przycisk myszy – wyjście z wybranego trybu
Shift + kliknięcie na ikonę pracownika – zwolnienie pracownika
+ na klawiaturze numerycznej – przybliżenie widoku
– na klawiaturze numerycznej – oddalenie widoku
+ – przyspieszenie upływu czasu
– – spowolnienie upływu czasu
Pause – pauza
L – dziennik wyspy
Q – zapis stanu gry
F6 / F7 – zmniejszenie/zwiększenie rozdzielczości

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Tropico 2 Zatoka piratów

Producent: Gathering
Wydawca w Polsce: Cenega Poland







platforma testowa	→ Windows 2000
wersja na GameCube'a	→ brak
wersja na PlayStation 2	→ brak
wersja na Xboxa	→ brak
poziom trudności	→ dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dobry	4
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	celujące	6
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6
OBSŁUGA	**7,0%**	**dobra**	**4,00**
Sterowanie	3,0%	mierne	2
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 16 MB)	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**bardzo dobre**	**4,60**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**4,17**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	5
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**dostateczna**	**3,25**
Instalacja programu	2%	utrudniona	3
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (1,77 GB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra**	**4,75**
Cena/Jakość		**dostateczna**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	→ **99,90 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	→ **84,99 zł**	Wirtus.pl, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 773 25 35
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99,90 zł/4,75 = 21,03 = dostateczna	

Świetnie wykonana, solidna gra ekonomiczna. Jakoś nie chce mi się wierzyć, że piraci wymagali tyle rozrywek co współcześni turyści milionerzy, ale ważne, że gra wciąga Michał J. Adamczak

IndyCar Series[1]

Gra zręcznościowa | Amerykanie mają dwie duże ligi wyścigów torowych bolidów: IndyCar i ChampCar. Większość Europejczyków ich nie rozróżnia, bo i po co – w obu jeździ się bardzo podobnie. Dzięki tej grze już nigdy nie pomylimy owalu z krętym torem

TREŚĆ GRY

Wcielamy się w młodego kierowcę wyścigowego rozpoczynającego swoją karierę w serii popularnych w USA wyścigów IndyCar. Resztę swojego życia zawodowego od tej pory spędzamy w garażu lub na owalnym torze, gdzie prawe opony zużywają się szybciej niż lewe.

IndyCar Series jest przedstawicielem starej, dobrej szkoły gier wyścigowych. Nie ma tu rozbudowanego trybu kariery pozwalającego identyfikować się z prowadzoną postacią, nie ma dodatkowych, wymyślnych trybów gry. Jest tylko ściganie, dokładnie takie, jakie widać na ekranach telewizorów: zawsze w lewo. Gra jest przez to uboższa od konkurentów, ale wymusza skupienie się na istocie tego sportu: jak najszybszym dojechaniu do mety.

Liga IndyCar, w przeciwieństwie do ChampCar, rozgrywa wyścigi wyłącznie na torach owalnych. Strategie wyścigów nie różnią się jednak wiele od tych stosowanych na krętych torach Formuły 1. Nadal trzeba się zatrzymać, aby zatankować metanol do baku (tak, bolidy spalają alkohol zamiast benzyny), zmienić opony, przetrzeć szybkę w kasku, a wszystko to pod ciągłą presją przeciwników. Nieoceniona okazuje się pomoc tak zwanego spottera, czyli człowieka siedzącego na trybunach i utrzymującego radiowy kontakt z kierowcą. Cały czas obserwuje on zawodnika swojego zespołu i informuje go, czy po bokach są inne pojazdy. Brak tej informacji groziłby śmiercią lub kalectwem: pędząc 350 km/h po łuku, nie mamy czasu na rozglądanie się.

Nagrodą za zwycięstwo jest przede wszystkim satysfakcja – nie ma wiwatujących tłumów, świadkami sukcesu jesteśmy tylko my i tabela punktowa sezonu. Nagrodą są też typowo amerykańskie karty kolekcjonerskie z nazwiskami kierowców, które dostajemy po wyścigach ukończonych na wysokich miejscach.

Gra nie jest realistycznym symulatorem, w którym zmiana kąta ustawienia koła o jeden stopień powoduje znaczne przegrzewanie się opony. Garażowe ustawienia mają zauważalny wpływ na prowadzenie bolidu, ale nie decydują o zwycięstwie lub porażce. Warto jednak podłubać w ustawieniach i sprawdzić, jak co działa. Zdobyte doświadczenie przydaje się w dalszych wyścigach.

TECHNIKALIA

Grafika jest prosta w porównaniu z najnowszymi grami, jednak tutaj to zaleta. Mimo że grę wydano również na PS2 i Xboxa, jej program został napisany dobrze i wymagania sprzętowe są niskie. Jeśli jednak animacja nie jest płynna, zmieniamy rozdzielczość i poziom detali, szybko zyskując kilkanaście klatek na sekundę.

Modele pojazdów są wykonane znakomicie i z dbałością o szczegóły. Szkoda tylko, że bolidy nie niszczą się tak świetnie, jak w grze TOCA Race Driver. Do odpadnięcia koła nie wystarcza często nawet uderzenie w betonową bandę z prędkością 300 km/h! Dużo niższy poziom wykonania widzimy, obserwując tory i ich pobocza. Detali jest tam mało, ale kogo właściwie interesuje to, co dzieje się poza torem? Podczas wyścigu pobocza mogłyby w ogóle nie istnieć – musimy być w 100 procentach skoncentrowani przez cały czas wyścigu.

Interfejs rodem z konsoli początkowo przeszkadza w poruszaniu się po menu. Gdy jednak przyzwyczajamy się do używania klawiatury zamiast myszki, wszystko staje się proste. Jedynym problemem, za to bardzo dużym, okazał się brak możliwości zapisania kilku różnych ustawień na dany tor. Opcja ta pojawia się w garażu, ale kliknięcie na nią nie powoduje niestety żadnej reakcji.

STEROWANIE

- ← – skręt w lewo
- → – skręt w prawo
- ↑ – przyspieszenie
- ↓ – hamulec
- Spacja – widok do tyłu
- pgup, pgdn – zmiana kamery

Z powodzeniem gramy na klawiaturze, do osiągania przyzwoitych rezultatów nie trzeba kierownicy z pedałami – to rzadkość w wyścigach. Jeśli jednak chcemy walczyć z najlepszymi kierowcami na najwyższym poziomie trudności, potrzebujemy dobrego kółka.

POLSKA WERSJA

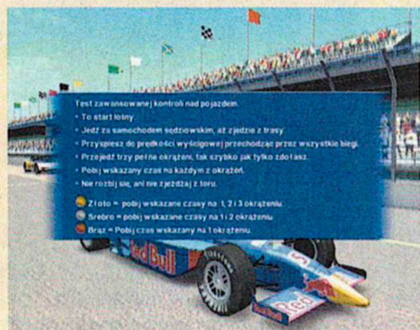
Tłumacze się nie napracowali, bo w grze prawie w ogóle nie używa się technicznego żargonu. Kwestie mówione przez lektora nie zostały nagrane po polsku. Mimo to tłumaczenie jest niedbałe. Gdyby sprawdzał je ktoś z doświadczeniem, zapewne na koniec wyścigu nie pojawiałby się napis flaga z szachownicą, tylko meta.

WERDYKT

IndyCar Series to dobra, solidna gra. Świetnie oddaje atmosferę wyścigów na owalnych torach, umożliwia zrozumienie strategii zespołowej i daje okazję do pobawienia się w mechanika. Przynosi dużo radości i wciąga na długie godziny. Szkoda jednak, że nie ma trybu wieloosobowego. Byłoby bardzo dobrze, jest tylko dobrze. ■

[1] Ang. Cykl wyścigów samochodowych formuły Indy. Wymowa: indikar siries

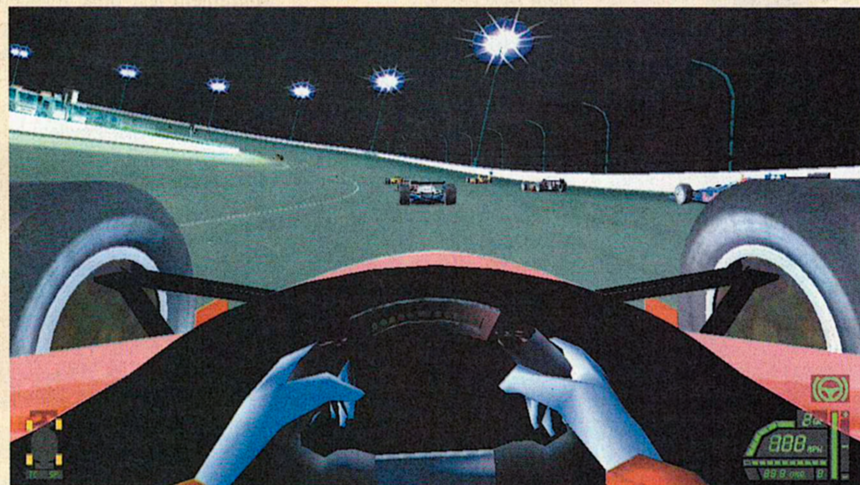
PRZEBIEG GRY



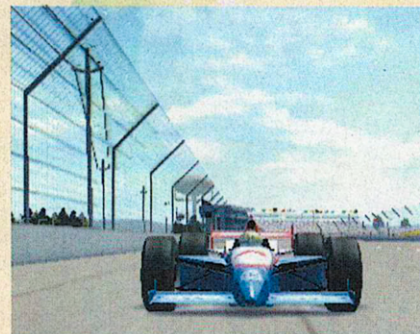
1 Zanim zaczynamy karierę, odwiedzamy szkołę jazdy, w której uczymy się, jak opanować narowisty pojazd. Każde z zadań zaliczamy na brązowy, srebrny lub złoty medal



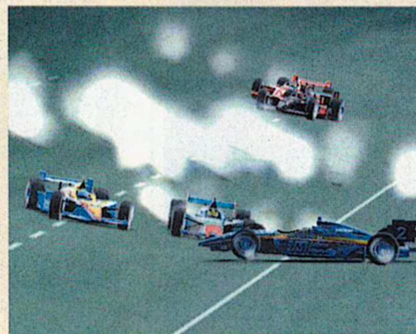
2 Przed wyścigiem przeprowadzamy trening, w trakcie którego zmieniamy mechaniczne ustawienia auta. Zakręty są w jedną stronę, więc dajemy inne wartości dla prawej i lewej strony auta



3 Start jest zawsze lotny, dzięki czemu przebiega łatwiej niż w Formule 1. Staramy się trzymać jak najbliżej przeciwników i jechać za nimi w strumieniu zawirowanego powietrza. Dzięki temu nasz samochód ma do pokonania znacznie mniejszy opór powietrza i uzyskuje większą prędkość



4 Konkurenci robią to samo, dzięki temu spalają mniej paliwa i oszczędzają silnik, jadąc na niższych obrotach. Komputerowi kierowcy to sprytne, dobrze zaprogramowane bestie



5 Czasem agresywna jazda nie popłaca – kierowca jadącego za nami bolidu nie wytrzymał psychicznie i popełnił błąd, a my spokojnie pędzimy do mety

WSZYSTKIM RZĄDZI KASA

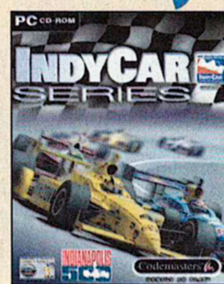


Czy wozy IndyCar (po lewej) są wolniejsze niż bolidy Formuły 1 (po prawej)? Nie. Gorsze? Niekoniecznie. Wyścigi IndyCar różnią się od F1 tym, że koszty ograniczono przepisami. Do niedawna silniki musiały być oparte na konstrukcji z aut seryjnych! Auto kosztuje ułamek tego, co stajnia Ferrari wydaje rocznie na rozwój konstrukcji. Dlatego w każdym sezonie na tytuł mistrza IndyCar ma szansę wielu kierowców, a bolidy wyprzedzają się bez przerwy. A czy F1 jest przez to ciekawsza niż IndyCar? Niekoniecznie...



SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

IndyCar Series



Producent: Codemasters
Wydawca w Polsce: CD Projekt



platforma testowa	Windows 2000
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	jest
wersja na Xboxa	jest
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**dobra**	**3,50**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dobry	4
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	dostateczne	3
Język gry	4,0%	polski/angielski	3
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBSŁUGA	**7,0%**	**dobra**	**4,00**
Sterowanie	3,0%	bardzo dobre	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	mała	2
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 32 MB)	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**dobre**	**3,60**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	niegrywalne	1
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**3,50**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 66	2
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	5
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**dobra**	**4,00**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (500 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (>0 MB)	3
Ocena częściowa	**100,0%**	**dobra**	**4,32**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**4,32**
Cena/Jakość		**dostateczna**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**99,90 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**89 zł**	Sirius.pl, Wadowice, tel. (0 prefiks 33) 873 25 59
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99,90 zł/4,32 = 23,13 = dostateczna	

IndyCar Series to gra w gruncie rzeczy mało skomplikowana, ale mimo tego wciągająca. Gdyby nie irytujący brak możliwości gry w sieci, byłaby po prostu świetna

Kamil Ruszkowski

FOT.: R. SMITH/FORUM/REUTERS, H.K. TECHE/FORUM/EPA

FIFA Football[1] 2004

Gra sportowa | Nadszedł kolejny koniec roku, a z nim kolejna wersja FIFY. Jej twórcy zrobili kolejny krok, ale tym razem jest to zaskakujący krok do tyłu

Ściągawka na stronie 68

TREŚĆ GRY

W nowej FIFIE kilka pomysłów ujmuje nas świeżością, ale też stojącym poniżej krytyki poziomem wykonania.

Najszumniej zapowiadany był tryb kariery. Wybieramy zespół i prowadzimy go przez pięć lat: gramy w lidze i pucharach, dbamy o transfery. Co sezon dostajemy propozycję kontraktu wraz z oczekiwaniami zarządu i liczbą punktów, jaką mamy osiągnąć. Ale nie boimy się porażki. Nawet degradacja najlepszego zespołu do niższej ligi nie pozbawia nas pracy!

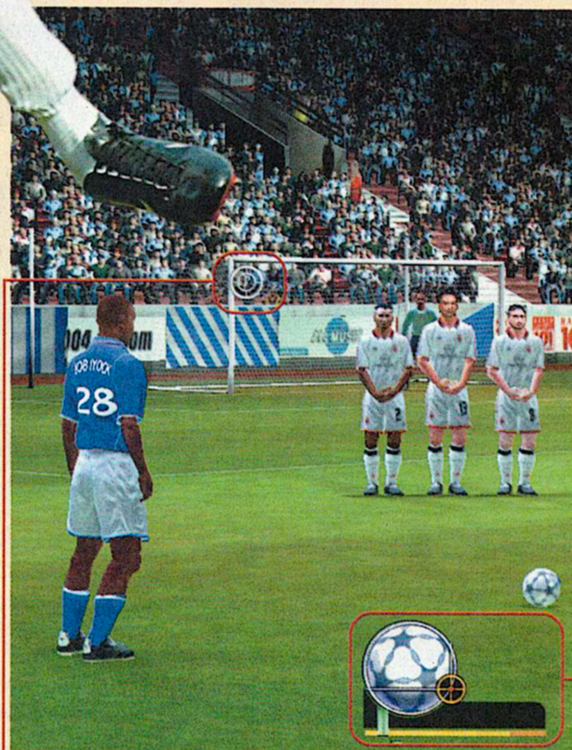
Za zwycięstwa i dobrą dyspozycję, na przykład za wygranie wszystkich meczów u siebie, dostajemy punkty prestiżu. Wydajemy je na trenowanie zawodników. To bardzo dobra metoda, bo im lepiej gramy, tym lepsza jest drużyna. Niestety zawodnicy nie starzeją się i nie mają określonego wieku.

Drugim nielogicznym rozwiązaniem jest brak europejskich pucharów w pierwszym sezonie kariery. Do tego dochodzą błędy w liczeniu czasu rehabilitacji piłkarzy, którzy nie wracają na boiska, bowiem koniec rekonwalescencji przypada przed odniesieniem kontuzji. Ten żałosny obraz uzupełnia udział jednej drużyny w kilku meczach pucharowych naraz.

Drugi nowy element, sterowanie zawodnikami nie będącymi przy piłce, przydaje się tylko, gdy mamy pad. Na klawiaturze kontrolowanie dwóch piłkarzy naraz jest bardzo niewygodne.

Trzecia nowość to rozgrywanie rzutów wolnych i rożnych.

[1] Ang. Piłka nożna pod patronatem FIFY. FIFA to skrót francuskiej nazwy Fédération Internationale de Football Assotiations – Światowa Federacja Związków Piłki Nożnej. Wymowa: fifa futbol



1 Wolne bezpośrednie bijemy, zaznaczając miejsce, w które chcemy trafić. Następnie wciskamy klawisz strzału i na znajdującym się u dołu ekranu wskaźniku ustalamy parametry strzału. Pierwsze naciśnięcie określa siłę uderzenia, drugie – precyzję trafienia w piłkę. Im lepsze statystyki ma zawodnik, tym łatwiej trafić w cel

GDZIE JEST UEFA



Seria gier firmowanych przez organizację FIFA ma już 10 lat i nic nie wskazuje na to, by miała się skończyć. Inaczej z tytułami sygnowanymi przez europejską federację piłkarską UEFA. Udzieliła ona licencji tylko czterem grom, bo na więcej nie było popytu. Jedna z nich – UEFA Euro 2000 – to FIFA 2000 przygotowana na mistrzostwa Europy przez EA Sports. Kolejna, UEFA Challenge, to prosta zręcznościówka. Ukazały się też dwa symulatory rozgrywek Ligi mistrzów: UEFA Champions League Season 1998/1999 oraz UEFA Champions League Season 1999/2000 (na obrazku obok), ale nie przypadły graczom do gustu.

FOT.: P. MACDIARMID/REUTERS/FORUM

Wybieramy tylko cel i rodzaj podania, a potem przejmujemy kontrolę nad jednym z trzech zawodników stojących w polu karnym. Staramy się minąć lub przepchnąć pilnującego nas obrońcę i zająć dogodną pozycję do strzału. To słabe rozwiązanie – choć ma swój urok, zdecydowanie za bardzo ogranicza swobodę rozegrania akcji.

Zmieniono sposób dryblowania. Teraz jest zupełnie niepraktyczny, głównie przez to, że przeciwnicy przejmują piłkę z dużej odległości, a każdy ruch i reakcja naszych piłkarzy trwa zbyt długo. To denerwuje najbardziej – znowu ogranicza się naszą swobodę zagrań.

Dlatego już po kilku dniach intensywnego grania znamy FIFĘ 2004 na pamięć. Później nie zaskakuje nas już nic, no, może bramkarz łapiący piłkę... poza polem karnym.

TECHNIKALIA

Gry z tej serii zawsze wyglądają dobrze, ale pewne szczegóły wciąż wymagają poprawienia. Na przykład nie odpowiadający kierunkowi lotu piłki sposób, w jaki strzelają gracze, albo przyjmowanie piłki w locie i odgrywanie jej tą samą nogą jeszcze przed lądowaniem. Ale niemal fotograficzne podobieństwo modeli piłkarzy do oryginałów i piękne, wyglądające jak prawdziwe stadiony robią duże wrażenie. Taka dbałość o detale zasługuje na pochwałę. W porównaniu z zeszłym rokiem przybyło przyśpiewek kibiców. Teraz nawet słabe drużyny ligi angielskiej są gromko wspierane przez fanów.

Niestety są problemy techniczne. Niektóre pady nie są nawet wykrywane, zdarzają się problemy z dźwiękiem, a sterowania nie daje się zdefiniować.

POLSKA WERSJA

Mimo że polską wersję gry testował przed wydaniem jeden z dziennikarzy **GIER**, wciąż ma ona wiele błędów. Największym jest brak możliwości wprowadzania polskich liter (na przykład przy wpisywaniu imienia).

Błędnie wyświetla się także wyraz Użytkownik, który wita nas po pierwszym uruchomieniu programu. Jeszcze gorzej wyglądają polskie czcionki na koszulkach zawodników. Zamiast ż, ł, ń czy ś widzimy dziwne kwadraty i znaczki! Szkoda także, że wydawca gry, firma Electronic Arts Polska, nie zdecydował się na przetłumaczenie meczowego komentarza.

STEROWANIE

[←][→][↑][↓] – poruszanie się
[E] – sprint
[C] – chód
[C]+[Z] – zmiana taktyki
[esc] – wyjście do menu

Z piłką
[A] – lob, dośrodkowanie
[S] – podanie
[D] – strzał
[D]+[C] – strzał po ziemi
[shift]+[←][→][↑][↓] – drybling
[W] – podanie na dojście

Bez piłki
[S] – zmiana zawodnika
[D] – przejęcie piłki
[A] – wślizg
[W] – szarża bramkarza
[C] – wezwanie drugiego obrońcy

WERDYKT

FIFA 2004 to piękna gra wydana nareszcie po polsku. Jednak jej grywalność jest zbyt niska, by usprawiedliwić cenę 139 złotych. Gra nudzi się po tygodniu, a i w tym czasie nie zachwyca. A na rynku jest już droższy, lecz świetny konkurent – Pro Evolution Soccer 3. Seria FIFA musi się zmienić, bo inaczej w przyszłym roku straci kolejnych fanów.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

FIFA Football 2004



Producent: EA Sports
Wydawca w Polsce: Electronic Arts Polska





platforma testowa	→ Windows 2000
wersja na GameCube'a	→ jest
wersja na PlayStation 2	→ jest
wersja na Xboxa	→ jest
poziom trudności	→ dla średnio zaawansowanych

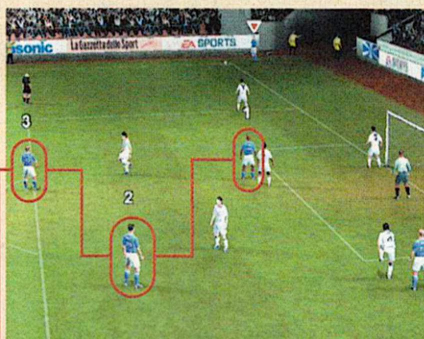
	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**dostateczna**	**3,00**
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**bardzo dobra**	**5,11**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	4,0%	bardzo dobre	5
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBSŁUGA	**7,0%**	**dobra**	**4,14**
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	duża	4
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 32 MB)	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		dwóch/dwóch	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**dobre**	**4,20**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dostateczna**	**2,50**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 575 72 02	1
Serwis online	1,0%	www.polska.ea.com	1
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**5,25**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	jest (880 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (>0 MB)	3
Ocena częściowa	**100,0%**	**dobra**	**3,70**
Punkty dodatnie/ujemne		problemy z dźwiękiem	-0,1
OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**3,60**
Cena/Jakość		**niedostateczna**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	→	**139 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	→	**118 zł** PLAY.com.pl, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 835 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość		139 zł/3,60 = 38,61 = niedostateczna

Zawsze lubiłem tę serię, ale tym razem czuję niechęć. Ile razy można odkurzać ten sam program gry? To już ostatni dzwonek – za rok nie będzie się dało w to grać

Wiktor Cegła

PRZEBIEG GRY



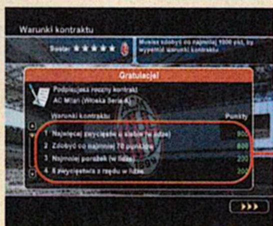
2 Podczas rzutów rożnych najpierw wybieramy rodzaj dośrodkowania, a potem jednego z trzech zawodników, którego będziemy kontrolowali. Dwaj wbiegają w pole karne, robiąc zamieszanie, jeden przepycha się w środku



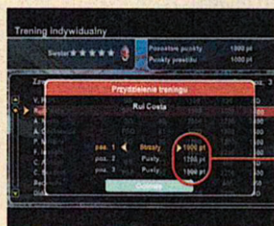
3 Teraz posuwamy się powoli w stronę obrońcy i wypychamy go poza miejsce, w które spadnie piłka. Uważamy przy tym, by za bardzo się od niego nie oddalić, bo albo będziemy w niewygodnej pozycji, albo zostaniemy zablokowani



4 Jeśli wbiegamy w pole karne, mijamy obrońcę i nachodzimy na piłkę. Wcześniej decydujemy o kierunku i sile uderzenia i strzelamy z pierwszej piłki. Bramkarz nie ma szans!



5 Podpisujemy roczny kontrakt. Niezależnie od stawianych wymagań nie przejmujemy się. Nie grozi nam zwolnienie, nawet gdy nie wypełniamy ani jednego z uzgodnionych celów



6 Trenujemy do trzech umiejętności w tym samym czasie. Każda kolejna kosztuje więcej punktów prestiżu, które zdobywamy, wygrywając kolejne mecze

Colin McRae Rally[1] 2.0

Gra zręcznościowa | Pomimo że wkrótce pojawi się czwarta odsłona serii, drugą część Colina powszechnie uważa się za najlepszą grę rajdową, jaka ukazała się na pecety

TREŚĆ GRY

Siadamy za kierownicą jednego z dwunastu aut z trzystukonnymi silnikami i startujemy w rajdowych mistrzostwach świata. Z początku dostępne są tylko wozy WRC. Wygrywając kolejne wyścigi, odblokowujemy samochody także innych klas.

Rywalizacja z komputerowymi przeciwnikami jest bardzo zacięta i wymaga perfekcyjnej znajomości trasy. Uważamy na wypadki, bo mechanicy mogą nie zdążyć z naprawą auta.

TECHNIKALIA

Grafika, choć ma już trzy lata, nadal wygląda bardzo ładnie. Co ważniejsze, działa płynnie na słabszych pecetach. Cieszy realistyczne oddanie zniszczeń po zderzeniach. Wypadające szyby, otwierająca się maska i urywające się błotniki robią duże wrażenie. Kontrastuje z nimi nędzne pobocze szosy.

Colin 2.0 jest jedną z niewielu dobrych gier rajdowych, w które z powodzeniem gramy na klawiaturze. Wprawni zawodnicy uzyskują w ten sposób czasy zbliżone do tych, które można osiągnąć, grając na kierownicy. Wymaga to jednak bardzo długiego treningu.

POLSKA WERSJA

Gra spolszczona jest bardzo dobrze, nie ma żadnych literówek. Atrakcją polskiej wersji językowej jest głos znanego rajdowca Krzysztofa Hołowczyka jako pilota.

WERDYKT

Drugi Colin wciąż zachwyca. Nie jest to rasowy symulator rajdowy, ale niewiele znajdziemy lepszych pozycji w tym gatunku. Zwłaszcza za taką cenę.



Pomimo swojego wieku Colin 2.0 wciąż wygląda wspaniale. I, co ważne, płynnie działa nawet na przestarzałym sprzęcie



Dla zwiększenia doznań obserwujemy trasę zza kierownicy naszego auta. Dopiero wtedy czujemy się tak jak prawdziwi rajdowcy!



Ford z kierowcą widmem za kierownicą

Colin McRae Rally 2.0

POLSKA WERSJA · BEZ OGRANICZEŃ

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Codemasters
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	Win 95/98/2000/Me/XP
Wymagania sprzętowe	PII 300, 32 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 8 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instrukcja	dobra
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	PSX, GBA

Ocena:



celująca

[1] Ang. Rajd z Colinem McRae. Wymowa: kolin makre rejli

Panzer Elite[2]

Gra symulacyjna | Siermiężna grafika i bardzo wysoki poziom trudności nie przeszkadzają miłośnikom czołgów. Pozostali gracze śmiertelnie się nudzą



Czołgi w natarciu. Jako dowódca wydajemy rozkazy całemu plutonowi, ale jeśli chcemy, wykonujemy zadania któregoś z naszych podwładnych

TREŚĆ GRY

Stajemy się dowódcą czołgu z lat 1942-1944. Bronimy osad przed zniszczeniem, eskortujemy konwoje, rozpoznajemy teren albo po prostu roznosimy w pył siły wroga. Działamy w Afryce, Włoszech i Normandii.

Jako dowódca koordynujemy działania innych czołgów, wskazujemy cele oraz celujemy i strzelamy. Wspomagają nas kierowca, strzelec, ładowniczy i radiotelegrafista. W każdym momencie zasiadamy na dowolnym z pięciu stanowisk i przejmujemy czyjąś rolę.

TECHNIKALIA

Gra wygląda przedpotopowo, ale jest realistyczna. Czołgi drobiazgowo oddano, scenariusze są zgodne z wydarzeniami historycznymi, a sterowanie bardzo złożone. Na drugim krążku są modyfikacje oraz narzędzia do ich tworzenia. Dzięki nim walczymy siłami radzieckimi czy brytyjskimi w nowych scenariuszach. Polskie modyfikacje znajdujemy w internecie.

POLSKA WERSJA

Suche i rzeczowe komunikaty załóg brzmią naturalnie. W filmach o historii czołgów polski lektor nakłada się na angielski komentarz – całkiem jakbyśmy oglądali dobry dokument.

WERDYKT

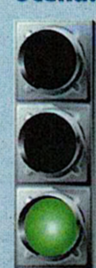
Gratka dla znawców walk pancernych, miłośników symulacji z dodatkiem strategii, lubiących wyzwania. Innych graczy Panzer Elite przyprawia o ból głowy.

Panzer Elite

POLSKA WERSJA · BEZ OGRANICZEŃ

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Wings Simulations
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,90 zł
PLATFORMA I SYSTEM	Win 95/98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PII 350, 64 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, nie wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 6 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instrukcja	dobra
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena:



bardzo dobra

[2] Ang. Elita czołgistów. Wymowa: pancer ejlit

Pełna wersja gry na płycie CD

Hegemonia Żelazne legiony

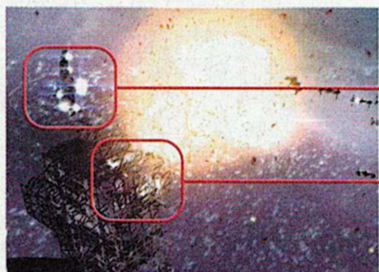
Gra strategiczna | Hegemonia otwiera wiele dróg do podboju kosmosu. Krok po kroku prowadzi nas po nich poradnik GIER

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy podstawy gry



1 **Celem gry jest zdobywanie i kolonizacja planet.** Na planetach produkujemy statki bojowe i maszyny pozyskujące zasoby, zaś ich mieszkańcy płacą podatki zasilające nasz budżet.



2 Tworzymy oddziały, których używamy do obrony baz, a także do podboju nowych terytoriów. Dzięki węzłom skoku zajmujemy dalekie układy gwiezdne.

3 By zyskać przewagę nad wrogiem, rozwijamy technologie. Poprawiamy parametry uzbrojenia i wytrzymałość statków. Dzięki badaniom przyspieszamy też rozwój kolonii.

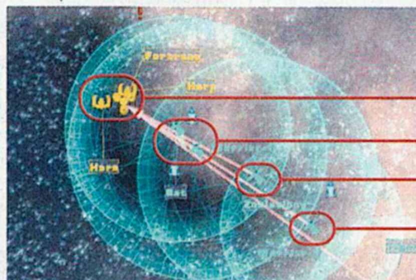
Sterowanie

- Lewy przycisk myszy – wybór jednostki (z klawiszem [shift] – dodanie następnej)
- Prawy przycisk myszy – ruch, atak, śledzenie (zależnie od wskazanego obiektu)
- Spacja – przełączanie między mapą gwiezdną a widokiem trójwymiarowym
- Prawy przycisk myszy + [ctrl] – wymuszony atak
- Prawy przycisk myszy + [shift] – wymuszone śledzenie, straż
- Lewy przycisk myszy + [M] – wymuszony ruch jednostki
- [S] – zatrzymanie jednostki
- [J] – skok jednostek do sygnalizatora
- [ctrl] [1] do [9] – przypisanie klawiszowi grupy jednostek
- [1] do [9] – wybór grupy jednostek przypisanej klawiszowi
- [Z] – wybór wszystkich statków bojowych
- [X] – wybór wszystkich statków szpiegowskich
- [C] – wybór wszystkich statków specjalnych
- [Home] [End] – przełączanie między oddziałami
- [pgup] [pgdn] – przełączanie między planetami
- [shift] + [pgup] [pgdn] – kolejna/poprzednia planeta
- [P] – zatrzymanie/wznowienie gry
- [+] [-] – przyspieszenie/zwolnienie upływu czasu
- [←] [→] [↑] [↓] – obrót kamery
- [shift] + [↑] [↓] – przesunięcie kamery w pionie
- [.] – zbliżenie
- [.] – oddalenie
- Kółko myszy – regulacja zbliżenia
- [F] – podążanie za jednostką
- [L] – informacje o stanie zdrowia jednostek
- [esc] – menu
- [F1] – ekran pomocy
- [F3] – informacja o planecie
- [F4] – informacja o statku
- [F5] – ekran badań naukowych
- [F6] – ekran informacji o imperium
- [ctrl] [S] – szybki zapis gry
- [ctrl] [L] – szybki odczyt gry

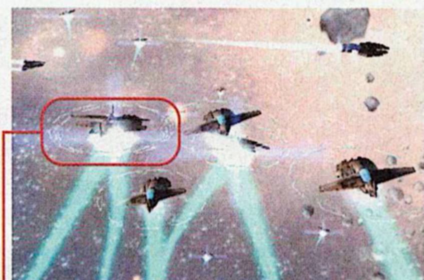
Na klawiaturze numerycznej

- [1] [2] [3] – prędkość upływu czasu normalna, podwójna lub poczwórna

Kontrolujemy grę



1 Świat gry najlepiej oglądać na mapie gwiezdnej. Na mapie tej widzimy duży obszar systemu oraz formacje wojskowe.

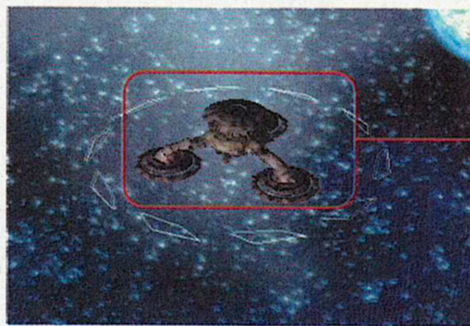


2 Walki oglądamy z bliska. Widzimy, które pojazdy wroga są atakowane, a kreski wokół maszyn informują o ich uszkodzeniach.

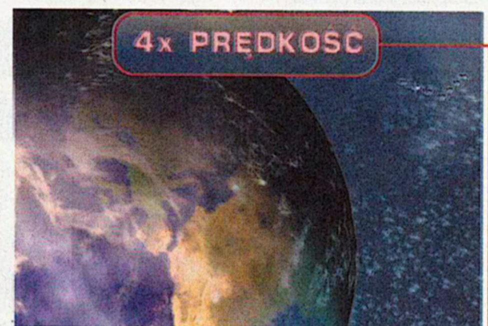
Kontrolujemy grę



3 W trybie standardowym swobodnie obracamy widok klawiszami [↑][↓][←][→] lub przytrzymując prawy przycisk myszy i poruszając nią. **W trybie mapy gwiezdnej mamy tylko ograniczoną możliwość zmiany kąta patrzenia w pionie.**



4 Planszę przesuwamy na wszystkie strony, zbliżając kursor do krawędzi ekranu. Aby zbliżyć lub oddalić widok, używamy pokrętła myszy lub klawiszy [+][-]. Gdy klikamy dwukrotnie na dowolny obiekt, kamera pokazuje nam go w całej okazałości ⊙.



5 Odpowiednio do sytuacji dobieramy szybkość upływu czasu, naciskając na klawiaturze numerycznej: [1] (normalny), [2] (przyspieszony dwukrotnie) i [3] (przyspieszony czterokrotnie). O aktualnej prędkości rozgrywki informuje nas napis ⊙.

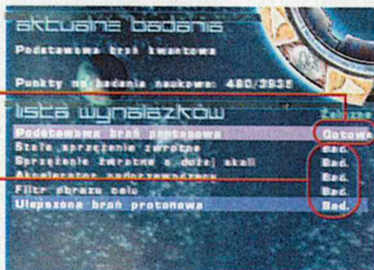
PRZEBIEG GRY

Prowadzimy badania naukowe



1 Aby otworzyć okno badań, klikamy na przycisk Ekran i wybieramy Badania naukowe. Z listy wybieramy kategorię ⊙, a potem wynalazek ⊙, nad którym chcemy pracować.

2 Dowiadujemy się, czy dany wynalazek już mamy ⊙ czy jeszcze nie ⊙. Zbadanie jednej rzeczy udostępnia nowe wynalazki. Pojawiają się one też w kolejnych misjach.





3 Każdy wynalazek kosztuje ⊙. Jeśli mamy za mało punktów ⊙, badanie danej technologii nie jest możliwe ⊙. Każda ukończona misja to kolejne punkty na nowe badania.

4 Rozpoczynamy prace nad wybraną technologią, klikając na ⊙. Pasek ⊙ ilustruje postęp. Badania są tym szybsze, im większa jest populacja naszego imperium.



Uwaga GIER: Do ukończenia niektórych misji są konieczne określone technologie. Co prawda stan naszej wiedzy przechodzi z misji na misję, ale punktów w całej grze jest za mało, by odkryć wszystko! Nie warto pracować nad więcej niż dwoma rodzajami broni, a technologie przyspieszające badania są nieważne.

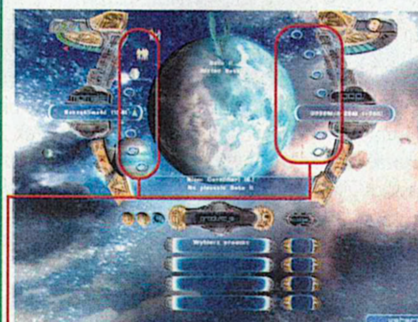
Zaprzęgamy obywateli do pracy



1 Planety wykorzystujemy do produkcji pojazdów oraz do budowania instalacji. Im więcej ludności ⊙, tym szybciej przebiegają prace. Liczba w nawiasie ⊙ wskazuje, jak szybko populacja rośnie lub maleje.



2 Ikonami wyznaczamy kategorię produkcji: militaria **1**, pojazdy cywilne **2** lub instalacje planetarne **3**. Klikamy na przegródkę listy **4**, by stworzyć obiekt **5** z wybranej kategorii. Pasek nad listą ilustruje postęp prac **6**.



3 By przyspieszyć rozwój planety, zwiększyć jej pojemność lub przygotować na atak, budujemy instalacje planetarne. Instalują się w przegródkach ⊙, których liczba zależy od populacji: jedna przypada na 250 tysięcy mieszkańców.



4 Ikonami ⊙ przełączamy się między listą zleconych zadań a informacjami o planecie. Przyciskami ⊙ ustalamy, ile osób zajmuje się badaniami, a ile produkcją. Jeśli nie prowadzimy badań, wszyscy przechodzą do produkcji.

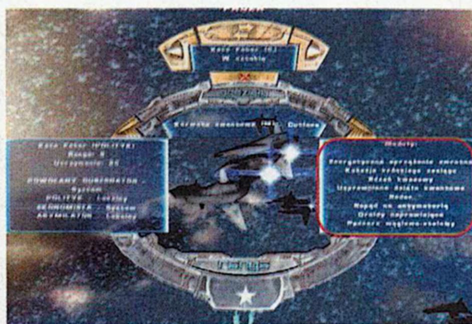
Projekty planetarne

Na liście instalacji znajdują się darmowe projekty planetarne. Zaprzęgamy do nich ludność, gdy nie mamy nic do roboty. **Uwaga – jeśli mamy pilne badania do wykonania, do nich przede wszystkim kierujemy naszych podwładnych.** Projekty planetarne tylko ułatwiają nam rozgrywkę.

Nad projektami planetarnymi pracujemy po ukończeniu wszystkich badań

nazwa projektu	efekt działania
projekt ciągłego opodatkowania	o połowę zwiększa wpływy z podatków, ale obniża morale
projekt ciągłego budowania	przyspiesza wzrost populacji planety
ciągły trening wojskowy	zwiększa doświadczenie wszystkich jednostek w systemie
ciągły projekt części zamiennych	zwiększa wydajność produkcji w systemie

Budujemy flotę

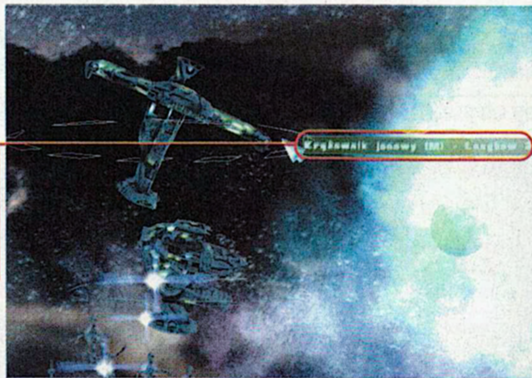




1 Nasza flota jest ograniczona liczebnie! Przesuwamy kursor na ikony u dołu, by rozwinąć listę oddziałów wojskowych **1**, statków szpiegowskich **2** i obiektów specjalnych **3**. Liczba **4** informuje, ile jeszcze pojazdów z tej grupy mamy prawo wyprodukować.

2 By zobaczyć pełne dane oddziału, zaznaczamy go i klikamy lewym przyciskiem myszy na okienko informacji. Po prawej stronie wymienione są udoskonalenia pojazdu. Zaawansowane technologicznie maszyny są znacznie droższe w produkcji.

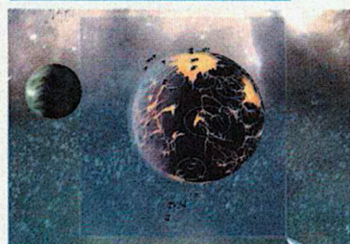
3 Oddziały, zdobywając doświadczenie, stają się potężniejsze. Unikamy tracenia weteranów! Pozwalamy im zregenerować osłony, a jeśli stracili część pojazdów, umieszczamy ich obok planety i w jej menu produkcji nakazujemy uzupełnić oddział.

4 Wszystkie statki ze względu na rodzaj uzbrojenia dzielą się na dwie kategorie. Pojazdy z kategorii W prowadzą słaby ogień, za to potrafią razić najszybsze pojazdy. Statki M celują powoli, ale skutecznie atakują nawet planety, a ich salwy są bardzo silne.




5 Bazy wojskowe są potężne, ale pamiętamy, że są one bezbronne, dopóki nie zostają rozmieszczone! Klikamy na bazę prawym przyciskiem myszy i wybieramy rozmieszczanie. **Ustawienie naszej bazy przy wrogiej planecie to świetna taktyka podboju.**

Kontrolujemy pojazdy







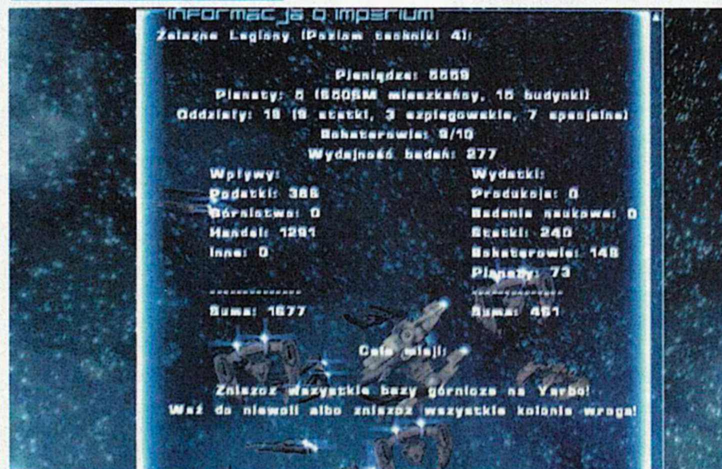
1 Statki zaznaczamy, klikając na nie lewym przyciskiem myszy. **Aby zaznaczyć grupę, przytrzymujemy przycisk i przeciągamy myszą.** Dodajemy jednostki, klikając na nie z klawiszem [shift].

2 Wskazujemy kursorem punkt docelowy i klikamy prawym przyciskiem myszy, by nakazać statkom ruch w to miejsce. **Jeśli wskazujemy sojuszniczy obiekt, statki go chronią, jeśli wrogi – atakują.**

3 Klikamy prawym przyciskiem myszy na statek. Z listy wybieramy typ ataku oraz wskazujemy, w co jednostka ma celować. Najpierw niszczymy uzbrojenie potężnych statków.

4 Aby regulować wysokość lotu pojazdów, zaznaczamy oddział i naciskamy [M]. Przytrzymujemy [shift] i myszą regulujemy długość pionowej kreski wyznaczającej wysokość lotu.

Zarabiamy pieniądze





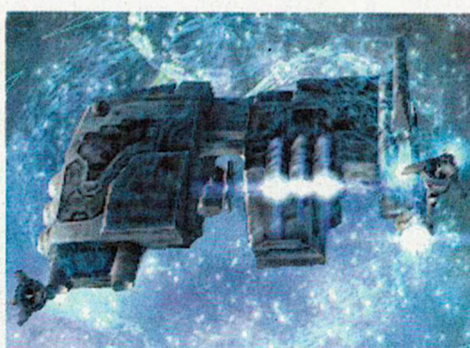
1 Potrzebujemy pieniędzy na badania naukowe, do tworzenia budynków i pojazdów oraz na utrzymanie naszej floty. **Szczegółowe informacje o wpływach i wydatkach są wyświetlane w oknie informacji o imperium.**

2 Pewnym i stałym źródłem dochodów są podatki. Ich wysokość regulujemy oddzielnie dla każdej z planet **1**. Klikamy na ikonę obok **2**, by przenieść ustawienie na całe imperium. Nie przesadzamy jednak, bo wysokie podatki psują morale.

Zarabiamy pieniądze



3 Jeśli na planszy znajdują się asteroidy oznaczone symbolem kilofów, klikamy na nie, by uzyskać informacje o wydajności. Jeśli jest duża, budujemy statek kopalnię i instalujemy ją na powierzchni.

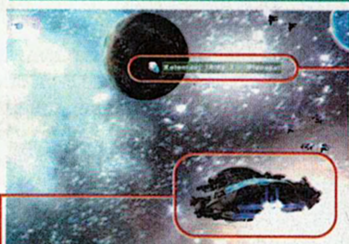


4 W misjach, w których toczymy olbrzymie bitwy, inwestujemy w statki przetwarzające wraki. Pojazdy te automatycznie odszukują zniszczone maszyny. **Radzą sobie dobrze, ale przywołujemy je, gdy są blisko wroga.**



5 Jeśli na planszy są inne rasy poza naszą, budujemy statki handlowe, które poruszają się między systemami poprzez węzły skoku. **Handel odbywa się automatycznie,** ale to niestabilne źródło dochodu.

Kolonizujemy i podbijamy planety



1 Opracowujemy i budujemy pojazd kolonizacyjny, który wysyłamy na wybraną, niezamieszkaną planetę. Konieczne jest, aby w jej opisie była informacja o zdatności do kolonizacji.



2 Nasza nowa planeta ma 30 tysięcy mieszkańców, więc przyrost ludności jest mizerny. Dosyłamy statki transportowe. Każdy zabiera 30 tysięcy osób z planety, na której był wyprodukowany.



3 **Opracowujemy wszystkie technologie kolonizacyjne**! Dzięki nim kolonizujemy planety dotychczas niedostępne. Po zdobyciu szybko uruchamiamy na nich kształtowanie ziemskie.



4 Aby podbić planetę, atakujemy ją pojazdami z miotaczami. **Najpierw niszczymy instalacje obronne,** rozwalamy też pojazdy. Walczymy, aż morale mieszkańców spada do zera.

Wykorzystujemy bohaterów



1 W trakcie gry przyłączają się do nas bohaterowie wspomagający nasze wojska i rozwój kolonii. Część jest ściśle powiązana ze scenariuszem kampanii i pracuje dla nas za darmo. Takim bohaterem jest na przykład Jack Garner. Pozostałym płacimy.

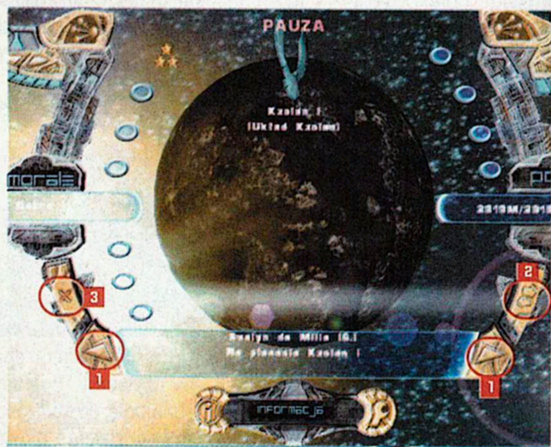


2 Zdolności zatrudnianych przez nas bohaterów mają trzy zakresy działania: lokalny 1 (tylko na planecie lub statku, gdzie przebywa), system 2 (na wszystkich statkach i planetach w danym układzie planetarnym) oraz imperium 3 (na wszystkim, co należy do nas).



3 Do jednostek wojskowych przypisujemy bohaterów zwiększających siłę ognia i odporność 1. Strzałkami 2 wybieramy bohatera i sprowadzamy go do oddziału przyciskiem 3. Gdy oddział ginie, bohater przeżywa, ale przez chwilę jest niedostępny.

4 Na planetach umieszczamy bohaterów, którzy poprawiają ekonomię i nastroje społeczne. Szczególnie przydają się oni w dopiero co założonych koloniach. Strzałkami 1 wybieramy bohatera i sprowadzamy go na planetę przyciskiem 2. Jeśli chcemy, zwalniamy bohatera 3.





5 Większość bohaterów pojawia się w grze losowo. Gdy tylko dostajemy od kogoś ofertę współpracy, sprawdzamy, ile dana postać chce za swoje usługi oraz czy jej zdolności 1 przydadzą się nam podczas naszych podbojów. Następnie akceptujemy 2 lub też odrzucamy 3 ofertę bohatera.

Zdolności bohaterów

Umiejętności przyjmowanych przez nas bohaterów dopasowujemy do sytuacji na międzyplanetarnym polu walki

cecha	działanie
asymilator	zwiększa morale i przyśpiesza wzrost populacji
badacz	znacznie zwiększa zasięg radarów
badacz środowisk	zwiększa wzrost populacji i produkcję
doskonałość	jednostki szybciej zdobywają doświadczenie
dowódca oddziału	zwiększa pole widzenia statków, ich szybkość i zwrotność
ekonomista	zmniejsza koszty utrzymania
górnik	zwiększa wydajność górnictwa i produkcję
inżynier	zwiększa wytrzymałość jednostek, przyspiesza ich naprawy i podnosi produkcję na planetach
koordynator ognia	zwiększa zniszczenia wywoływane przez jednostki
mistrz broni	zwiększa pole rażenia broni
mistrz informacji	zwiększa szanse na uzyskanie informacji
mistrz pancerza	wzmacnia osłony
mistrz szpiegowania	skraca czas szpiegowania
naukowiec	przyśpiesza badania naukowe i zmniejsza liczbę punktów potrzebnych na nie

cecha	działanie
nawigator	zwiększa prędkość jednostek
polityk	zwiększa morale i maksymalne morale, ale obniża celność strzałów
polujący na szpiegów	zwiększa szanse wykrycia wrogich szpiegów
powołany gubernator	zwiększa maksymalną populację, wzrost populacji i produkcję, ale obniża celność strzałów
propagandzista	zwiększa szanse powodzenia misji propagandowych
sabotażysta	zwiększa szanse powodzenia sabotażu statków i obrony naziemnej kolonii
strateg	zwiększa zniszczenia wywoływane przez jednostki i wzmacnia ich osłony
strzelec	zwiększa celność jednostek
tyran	zwiększa wydajność produkcji na planetach, ale osłabia morale ich mieszkańców
uzdrowiciel	zwiększa wzrost populacji i zmniejsza straty spowodowane atakiem miotaczy
złodziej przemysłowy	zwiększa szanse powodzenia kradzieży technologii

Poznajemy umiejętności szpiegów



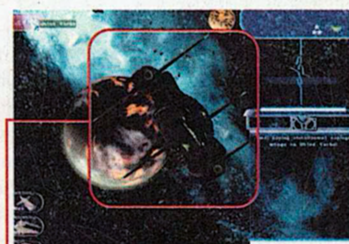
1 Szpiedzy należą do najważniejszych jednostek. Są niewidzialni dla wroga, a im bardziej doświadczeni, tym więcej typów misji wypełniają. **Warto inwestować w szpiegowskie technologie!**



2 Szpiedzy osłabiają planetę wroga. Sprawdzamy jej stan i sabotujemy instalacje obronne. Propaganda osłabia morale ludności. **Gdy spada do zera, jednym oddziałem zdobywamy planetę!**



3 Dzięki szpiegom wykradamy technologie. W menu badań obok ich zdobyczy pojawia się skrót Pro. Koszt takich badań jest dwa razy niższy, a postęp zaczyna się od 90%.

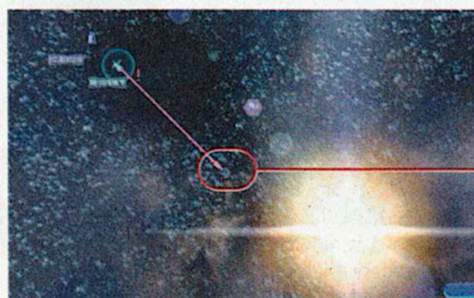


4 Wróg też używa szpiegów. Ich działania utrudnia nasz kontrwywiad. Wykrywamy ich statki – jeśli się udaje, szpieg przeciwnika jest przez chwilę widoczny. Ścigamy go myśliwcami.

Rozgrywamy kampanię



1 Kampanie są dwie, ale szybko się łączą i dalej gra toczy się tak samo dla obu stron. Po misji wybieramy jednostki i bohaterów do następnej akcji. Bierzemy oddziały doświadczone, najlepiej szpiegów!



2 W pierwszej misji ziemskiej mamy obronić statek przed asteroidą. Zagrażające nam ciało najlepiej widać w trybie mapy gwiezdnej – jest ono przedstawione jako poruszające się źródło kopalin.



3 W drugiej misji wymuszamy atak na dwóch statkach handlowych otoczonych czerwoną obwódką. Kopalnię umieszczamy na asteroidzie obok planety Rhea – postawiona gdzie indziej eksploduje!



4 W drugiej misji drugiego epizodu, aby uratować Jacka lub Nileę, wysyłamy do zagubionego statku oddział bez bohatera. Bazy piratów szukamy, lecąc za ścianą pojazdów w stronę, skąd lecą wrogowie.



5 W misji czwartej epizodu trzeciego szukamy ojczyzny obcej rasy. Bierzemy dowolny statek szpiegowski, ale **na jego pokładzie umieszczamy bohatera Kucherę i z nim podlatujemy do kolejnych planet.**



6 W pierwszej misji czwartego epizodu badamy bazę obcych. **Nie używamy szpiegów!** Opracowujemy darmową technologię dostarczoną przez rasę Kariak i lecimy do bazy oddziałem z głównym bohaterem.

Pełna wersja gry na płycie CD



Gra zręcznościowa | Pingwinek Kelvin ma małe kłopoty z termoregulacją. Wyrusza zatem w niebezpieczną podróż po grzałki, pokonując wrogów celnymi ślizgami i rzutami kul ze śniegu

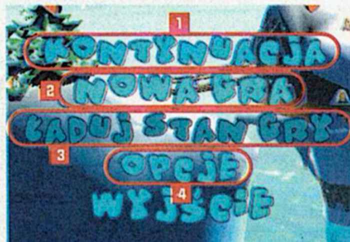
Pingwinek Kelvin

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Sterowanie

- [↑] [↓] – ruch do przodu/do tyłu
- [←] [→] – obrót w lewo/w prawo
- [Z] [X] – krok w lewo/w prawo
- Lewy [shift] – zawracanie
- Prawy [shift] – rzut kulką
- Enter – punkt kontrolny
- Numpad [0] – swobodna kamera
- Lewy [ctrl] – atak 1 (ślizg)
- Lewy [alt] – atak 2 (wir)
- Spacja – skok
- [Home] – wycentrowanie kamery

Zmieniamy ustawienia gry



1 Z menu głównego kontynuujemy zaczętą wcześniej grę **1** albo rozpoczynamy nową **2**. Możliwe jest także wczytanie zapisu stanu gry **3** oraz zmiana opcji konfiguracyjnych **4**.



2 W menu opcji dostosowujemy głośność muzyki **1**, efektów dźwiękowych **2** i jasność ekranu **3**. Tu przywracamy też domyślne sterowanie **4** lub zmieniamy przyporządkowanie klawiszy sterujących **5**.

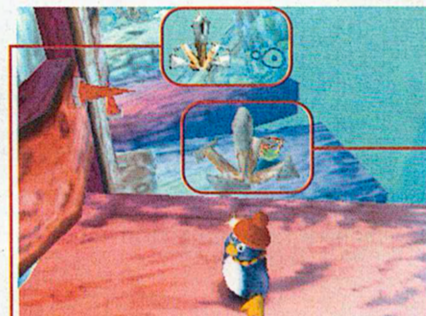


3 Grę obsługujemy za pomocą klawiatury. **UWAGA: Po wciśnięciu klawisza Windows nie daje się już wrócić do gry! Warto więc zmienić sterowanie tak, aby nie używać do niczego klawiszy [ctrl] i [alt].**

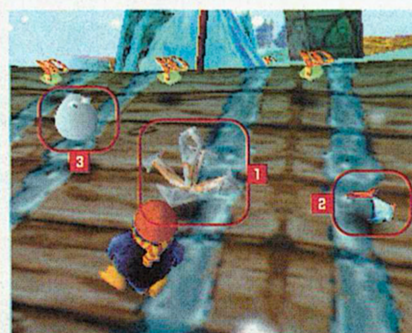
Poznajemy grę



1 Po rozpoczęciu gry na górze ekranu widzimy szereg ikon informacyjnych. Jest tu między innymi licznik żyć, jakie pozostały naszemu pingwinkowi **1**, liczba śnieżek, którymi rzucamy w przeciwników **2**, ilość energii, jaką dysponuje nasz bohater **3** oraz liczba grzałek **4** zebranych przez Kelvina po drodze **5**.



2 Na środku ekranu widzimy liczbę punktów wznowienia gry, jakie pozostały do naszej dyspozycji. Na poszczególnych poziomach brak punktów wznowienia, za każdym razem ustawiamy je samodzielnie, wciskając Enter. Na planszy pojawia się kotwica, od której rozpoczynamy grę po utracie życia.



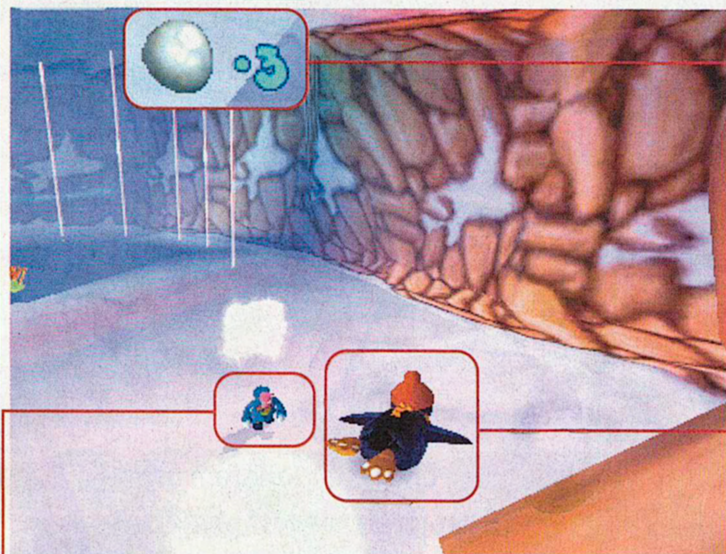
3 Zbieramy wszystko, co nawinie się naszemu pingwinkowi pod skrzydło. Najważniejsza jest kotwica pozwalająca zapisać stan gry **1**, ale nie pogardzamy także rybą **2**, po zgarnięciu której poziom energii wzrasta do maksimum. Natomiast po zebraniu wytrzeszczonego jaja **3** Kelvin dostaje dodatkowe życie.



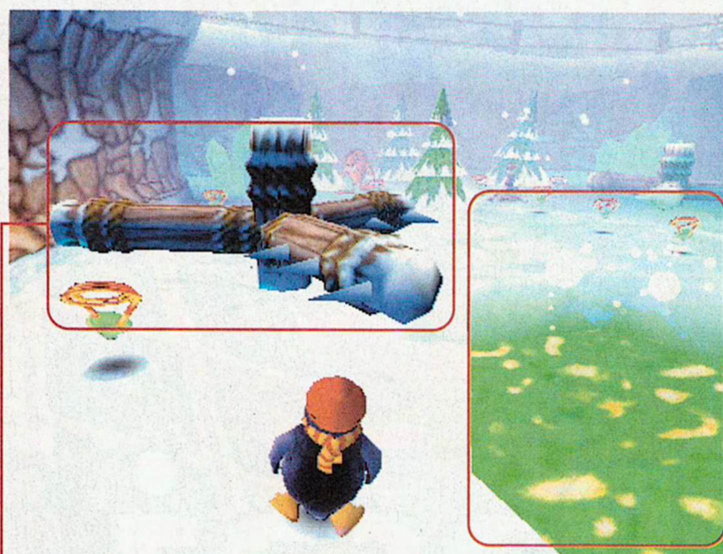
4 Po wciśnięciu klawisza [esc] i wybraniu opcji Powrót do mapy przechodzimy na ekran, za pomocą którego wracamy do zaliczonego już wcześniej poziomu. Po ponownym wciśnięciu klawisza [esc] pojawia się menu, w którym zapisujemy i wczytujemy stan gry oraz zmieniamy opcje konfiguracyjne.

PRZEBIEG GRY

Zimowe niespodzianki



1 Co jakiś czas na naszej drodze stają przeciwnicy. Atakujemy ich, naciskając klawisze [alt], [ctrl] lub prawy [shift] (pamiętamy jednak, że najlepiej je zmienić, by nie nacisnąć przypadkowo klawisza Windows). Wciskając pierwszy z nich, wprawiamy Kelvina w zabójcze wirowanie, drugi wywołuje ślizg, po którym wróg zapada się ze wstydu, a trzeci – rzut śnieżną kulką, o ile mamy amunicję.



2 Pojawiają się także przeszkody nieożywione, jak na przykład ten kołowrót. Należy ostrożnie przejść przez niego zgodnie z kierunkiem obrotu ramion – w tym wypadku po lewej stronie. Co prawda kolce nie są zabójcze, ale odbierają naszemu pingwinkowi sporo energii. Dodatkową przeszkodę w tym miejscu stanowi przerębel wypełniony żrącym kwasem.



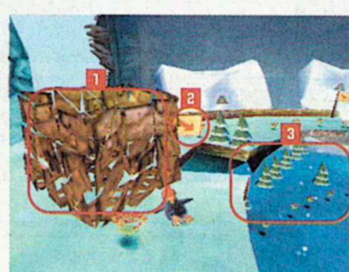
3 Kolejna przeszkoda to nieskończenie głębokie przepaści, w których natychmiast giniemy. Pojawiają się w każdym etapie gry. W tym miejscu są jeszcze stosunkowo wąskie i łatwe do przeskoczenia. Należy jednak uważać, bowiem spadające z góry kule śniegowe oszałamiają naszego bohatera i spychają go w otchłań.



4 Na szczęście niezupełnie udany skok niekoniecznie musi zakończyć się tragicznie. Pingwinek Kelvin, o ile tylko dolatuje wystarczająco blisko do krawędzi urwiska, **potrafi mocno uchwycić ją skrzydłem.** Teraz wystarcza tylko wcisnąć klawisz [↑], aby wdrapać się na bezpieczną skalną półkę. Ten manewr niejeden raz ratuje nam życie!



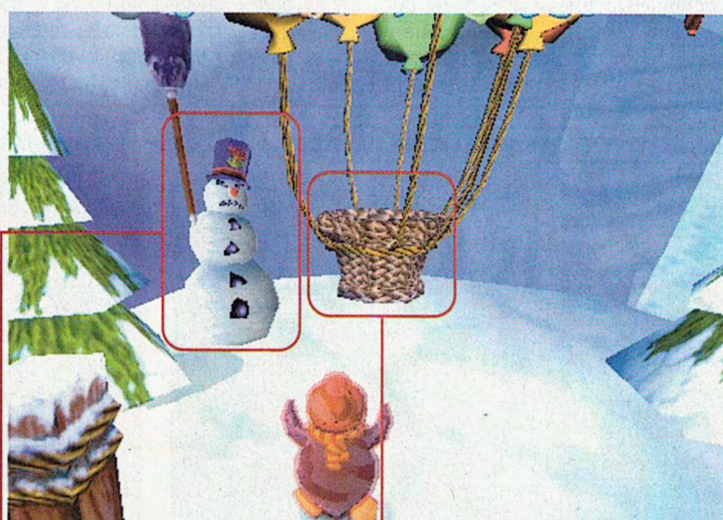
5 Jeden z poziomów niemal w całości składa się z oblodzonych płaszczyzn, po których ślizgamy się na brzuchu. Klawiszem [↑] przyspieszamy, zaś naciskając [↓], zwalniamy. Warto jednak pamiętać, że **bez nabrania odpowiedniej szybkości nie wyrabiamy się na ciaśniejszych zakrętach** i siła ciążenia ściąga nas w przepaść.



6 Podczas ślizgu uważamy na spadające z góry skrzynie 1. Znajdujące się przy torze strzałki 2 wskazują alternatywne przebiegi trasy. W tym wypadku można wjechać w wyrwę, która prowadzi na tor poniżej 3. Oczywiście możemy trzymać się górnej trasy, prędzej czy później i tak docieramy do tego samego punktu końcowego.



7 Na tym poziomie cały czas obserwujemy pingwinka z kamery umieszczonej z przodu – musi uciekać przed ogromnym walcem nadjeżdżającym z tyłu. Odwrócony kierunek ruchu wymaga chwili przyzwyczajenia, zwłaszcza że cały czas trzeba sprawnie wymijać wrzące jeziorka i inne przeszkody.



8 Na końcu każdego poziomu znajdujemy balon, który niesie nas do kolejnej lokacji na mapie. Aby w nim zasiąść, należy najpierw pokonać strażnika. Na szczęście nie są oni wyjątkowo niebezpieczni. Przy wsiadaniu trzeba tylko uważać, aby nie przeskoczyć nad koszem – łatwo runąć w przepaść o krok od końca etapu!

Pełna wersja gry na płycie CD

Pasaż 3

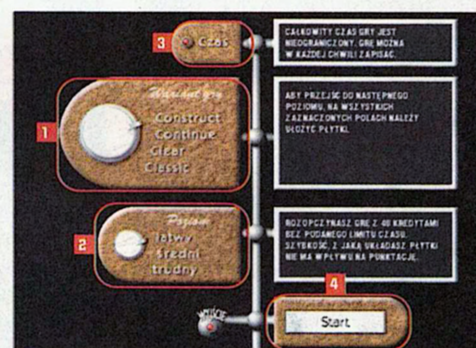
Gra logiczna | Choć przedmiotem gry są płytki, temat wcale nie jest płytki. GRY zapraszają na rozkosze łamania głowy w czterech rodzajach układanek

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy i zmieniamy ustawienia gry







1 Zaczynamy od klasycznego ekranu startowego. Rozpoczynamy tu nową grę 1, kontynuujemy wcześniejszą sesję 2, zmieniamy opcje gry 3, podglądamy rekordy 4 ustanowione wcześniej przez siebie lub innych graczy lub zapoznajemy się z rozbudowaną pomocą 5 przygotowaną przez autorów.

2 Na ekranie opcji przede wszystkim zmieniamy wzór układanych podczas gry płytek 1 oraz towarzyszące im tło 2. W obu wypadkach możemy skorzystać z innego zestawu. Ustawiamy tu także opcje animacji płytek i menu 3 oraz decydujemy, czy chcemy słuchać głosu 4 komentującego nasze błędy.

3 Po wybraniu przycisku Nowa gra pojawia się ekran, na którym wybieramy rodzaj gry 1, poziom trudności 2 oraz czy gra ma się odbywać na czas 3. Dostępne są cztery warianty rozgrywki: Construct, Continue, Clear oraz Classic. Po ustaleniu warunków początkowych klikamy na przycisk Start 4.

Rozgrzewamy się w trybie Construct





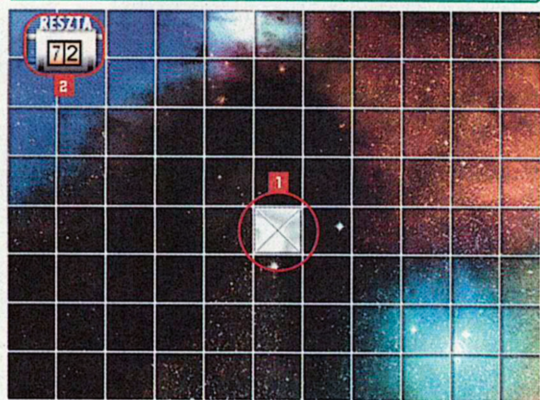
1 Układamy płytki w taki sposób, aby stykały się te w tym samym kolorze 1 lub o tym samym wzorku 2. W trybie Construct pokrywamy płytkami pola oznaczone poziomymi liniami 3.

2 Jeśli nie pasuje nam następna płytka 1, odkładamy ją. Jeśli można ją było gdzieś ułożyć (w tym wypadku tu 2), tracimy trzy kredyty 3. Gdy nie mamy już kredytów, przegrywamy.

Sterowanie

- Lewy przycisk myszy – ułożenie aktualnie wybranej płytki
- Prawy przycisk myszy – odłożenie aktualnie wybranej płytki
- F2 – ukrycie gry, na przykład przed wzrokiem szefa
- F5 – zmiana wyglądu kursora
- F6 – włączenie/wyłączenie upływu czasu
- F7 – zapętlenie muzyki
- F8 – wybranie następnego utworu
- F9 F10 – zmiana natężenia efektów i głosu

Wykładamy wszystkie płytki w trybie Classic



1 Zaczynamy od pustej planszy z szarą płytką 1. Mamy tu do ułożenia łącznie 72 płytki – liczbę pozostałych wskazuje licznik 2. Płytki odłożone na bok nie znikają, pojawiają się ponownie, gdy nadchodzi ich kolej. Poza tym do puli losowo dodawane są płytki specjalne.



2 Czasami na polu gry pojawiają się płytki dzielone 1. Szarą częścią dokładamy je do dowolnych płytek. Staramy się nie doprowadzić do zagęszczenia kolorów, bo mamy wtedy kłopoty z zapełnieniem kolejnych pól. Lepiej tworzyć jednokolorowe, łatwe do uzupełnienia ciągi 2.

3 Do ułożenia pozostała nam już tylko jedna płytka. Z rozgrywki wiadomo, że jest ona pomarańczowa. Wiemy, że teraz pojawi się płytka usuwająca trzy poziome pola 1, warto więc wyczyścić miejsce na dole planszy 2, aby bez żadnych problemów skończyć ten poziom.

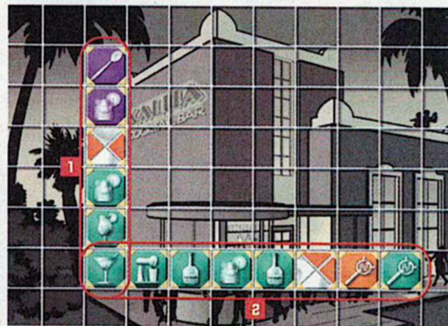


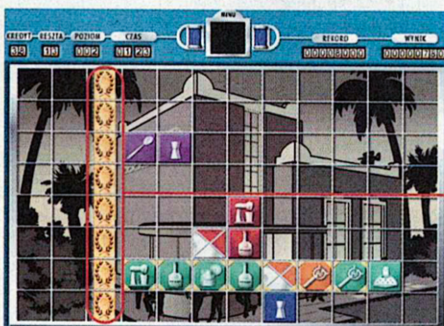
4 Uwaga – za niewykorzystanie płytki czyszczącej zabierane jest, zależnie od jej wartości, od jednego do trzech kredytów. Gdy mamy już wolne miejsce na dole, dokładamy ostatni element 1 i zdobywając całe 1520 punktów 2, kończymy rozgrywkę. Czas na inne tryby.



Czyścimy plansze w trybie Clear

1 W trybie Clear naszym zadaniem jest usunięcie z planszy wszystkich ułożonych na początku płytek. Dokonujemy tego, włączając je w pasaże ciągnące się przez całą planszę w pionie lub poziomie. W tym wypadku uzupełniamy pasaż pionowy 1 i poziomy 2. Ten drugi jest dłuższy, a więc trudniejszy do ułożenia.





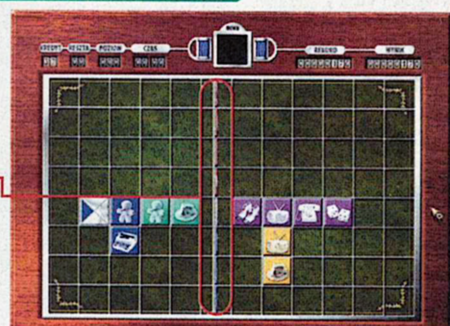
2 Ułożyliśmy pionowy pasaż. Płytki obracają się wokół własnej osi i znikają. Na planszy widać także dodatkowe płytki, które należało gdzieś dołożyć w trakcie rozgrywki. Na szczęście zgrupowaliśmy je w okolicy środka planszy, nie będą więc nam przeszkadzać w dokończeniu poziomego pasażu i ukończeniu planszy.

3 Jak widać, niekiedy pozornie banalne ułożenie czterech płytek wymaga zapełnienia sporej części planszy. Oczywiście **mogliśmy cierpliwie odkładać płytki i czekać na pojawienie się odpowiednich wzorków czy kolorów**, w ten sposób stracilibyśmy jednak mnóstwo kredytów. Po ułożeniu ostatniej płytki znika poziomy pasaż. Zwycięstwo!



Tryb Continue – niekończąca się zabawa

1 W trybie Continue naszym zadaniem jest pozostanie jak najdłużej w rozgrywce. Liczba dostępnych płytek nie jest limitowana, zaś pionowo i poziomo ułożone pasaże znikają z planszy. Gramy tak długo, jak długo mamy kredyty. Pieniądze tracimy za pominięcie lub złe ułożenie kolejnej płytki.





2 Właśnie udało się ułożyć kolejny poziomy pasaż zwalniający nieco miejsca na planszy. Pozornie trudne do rozwiązania miejsca nie powinny nas przerażać – tutaj musimy jedynie poczekać na pasujący fioletowy kapelusz. O wiele gorzej wygląda inne miejsce – tu układamy jedynie szarą płytkę, która pasuje wszędzie.

3 To już niestety koniec naszych zmagań – **pomyliliśmy się, wpasowując ostatnią wylosowaną płytkę** i wyczerpaliśmy w ten sposób wszystkie dostępne kredyty. Nie pozostaje nam teraz nic innego, jak tylko wpisać się na listę najlepszych wyników gry, przeanalizować swoje błędy i następnym razem zdobyć jeszcze więcej punktów.



Harry Potter Mistrzostwa świata w quidditchu

Gra zręcznościowa | Quidditch wydaje się trudną grą, ale nas to nie powstrzymuje! Poradnik GIER pokazuje, jak zostać Małyszem latania na miotle

Test na stronie 22

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Rady dla początkujących



1 Tu wybieramy tryb gry i mamy dostęp do kufra, który zazwyczaj otwieramy klawiszem [tab]. Tryb Queerditch pojawia się po ukończeniu mistrzostw.



2 Zabawę zaczynamy w Hogwarcie. **Na treningach poznajemy podstawowe zagrania** i rozgrywamy kilka prostych meczy. To dobra rozgrzewka przed grą.



3 **Mistrzostwa świata to maraton 16 meczy rozgrywanych systemem każdy z każdym.** Z każdą drużyną gramy na jej boisku, a potem rewanż na swoim.

Tabela ligi

	Roz	W	P	R	Pkt
Japonia	15	15	0	0	4990
Niemcy	15	9	6	0	2260
Skandynawia	16	7	9	0	2250
Francja	15	8	7	0	2230
Bułgaria	15	7	8	0	2160
Anglia	15	5	10	0	2020
USA	15	6	9	0	1940
Australia	15	5	10	0	1880
Hiszpania	15	6	9	0	1660

4 W tabeli sprawdzamy, jak sobie radzi nasza drużyna. **UWAGA: Inaczej niż w książce, w grze Bułgaria wcale nie jest najlepszym zespołem.**



5 **W trybach Queerditcha i meczu towarzyskiego** rozgrywamy mecz z komputerem lub z żywym przeciwnikiem, trenując trudniejsze zagrania.



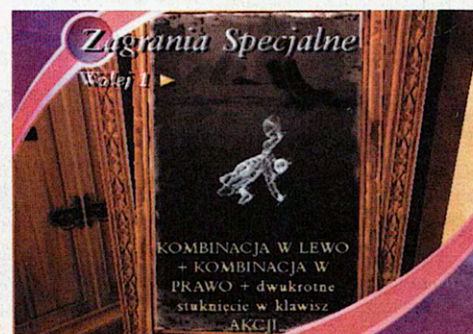
6 **Moczary Queerditch to ukryte boisko,** które odblokowujemy po ukończeniu trybu mistrzostw i zdobyciu pucharu. Tu grają jedynie zespoły z Hogwartu.



7 Dobra miotła to podstawa. **By odblokować lepsze modele, zbieramy karty quidditcha.** Na miotle wybranej na początku mistrzostw latamy do końca.



8 **Karty quidditcha dostajemy za zwycięstwa w trybie mistrzostw i Hogwartu.** Niektóre zdobywamy, wykonując specjalne zadania w trakcie meczu.



9 **Poznajemy specjalne zagrania i sprawdzamy, jak je wykonać,** używając magicznej tablicy. Niektóre wymagają zapamiętania kombinacji klawiszy.

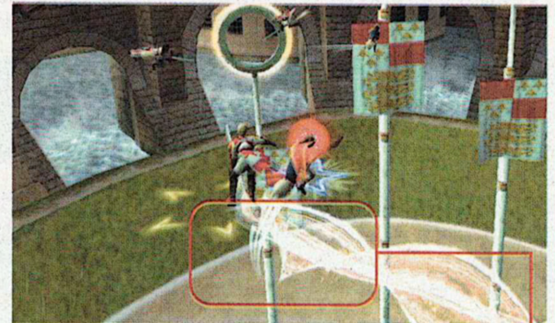
W trakcie meczu



1 Latanie na miotle jest proste, ale pamiętamy o bezwładności, jakiej nabiera rozpędzony zawodnik. Podajemy więc tylko do tych graczy, których widzimy przed sobą. Dlatego skręcając, automatycznie zmieniamy także cel, w kierunku którego podajemy piłkę.



2 Wykonanie poprawnego ataku jest trudnym zadaniem. **W momencie naciśnięcia klawisza ataku nasza postać przyspiesza** i przez chwilę staje się niemal niesterowna.



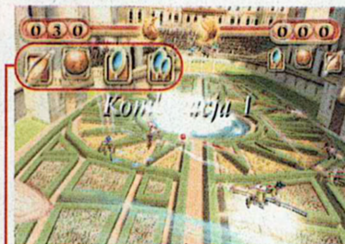
3 Najlepsze miejsce do ataku to strefa za przeciwnikiem. Gdy znajdujemy się odpowiednio blisko rzuconej piłki, przyspieszenie w momencie ataku zapewnia nam bezproblemowe zdobycie kafla, ponieważ obrońca nie zdąża skręcić.



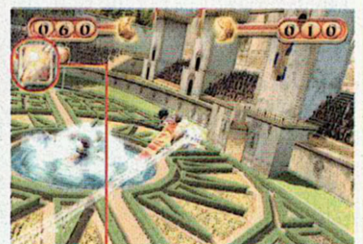
4 Nie atakujemy z przodu i z boków. **Gdy przeciwnik nadlatuje z przodu, przystajemy i atakujemy, gdy nas mija.**



5 Uniki wykonujemy wtedy, gdy trzymamy kafel i widzimy atak lub mówią o nim komentatorzy.



6 Gdy wykonujemy poprawne zagrania, pod wskaźnikiem punktów pojawiają się ikonki specjalnych akcji.



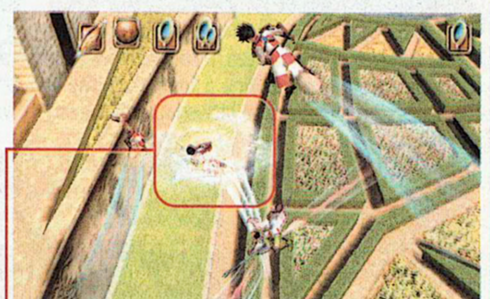
7 Turbo włączamy, naciskając Spację. Używamy go w natarciu. Zawodnik przyspiesza i łatwo ucieka pogoni.



8 Naciskając prawy klawisz Ctrl, atakujemy tłuczkiem. Jeden z pałkarzy posyła piłkę w stronę ścigającego trzymającego kafel. Tłuczkiem kierujemy jak miotłą.



9 Gdy jesteśmy blisko pola obręczy przeciwnika, **wykonujemy specjalny, nieblokowalny atak, wciskając jednocześnie klawisz strzału i ataku pałkarzem.**



10 W obronie solowe zagranie specjalne działa inaczej: naprowadzamy celownik na rywala z kaflem i oglądamy, jak nasz zawodnik odbiera mu piłkę.

11 Atak grupowy to najlepsze zagranie w trakcie meczu. Uruchamiamy go klawiszem Enter i obserwujemy, jak nasz zespół zdobywa punkty. Niektóre dobre drużyny w trakcie jednego ataku potrafią oddać aż dwa strzały!

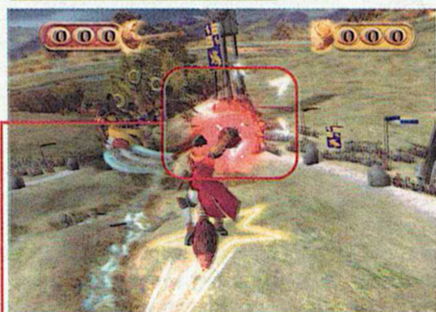


12 Specjalne zagrania nie pozostają bez wpływu na stan paska znicza. Najbardziej dewastujący jest atak grupowy – odbiera przeciwnikowi pokaźną część paska. Inne ataki podnoszą poziom naszego paska, ale nieznacznie.



TAKTYKA ROZGRYWANIA MECZU

Podstawowe zagrania



1 Podanie do gracza podświetlonego białą gwiazdką daje większą pewność trafienia. Podajemy mocniej, przytrzymując klawisz.



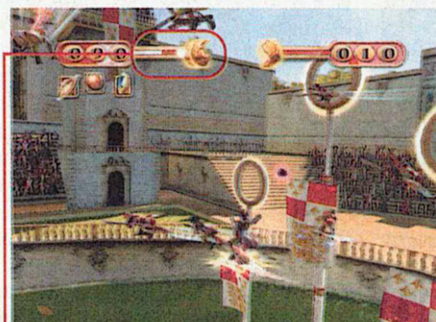
2 Podania kombinacyjne wykonujemy, trzymając w trakcie rzutu jeden z klawiszy kombinacji (7 i 9 na klawiaturze numerycznej).



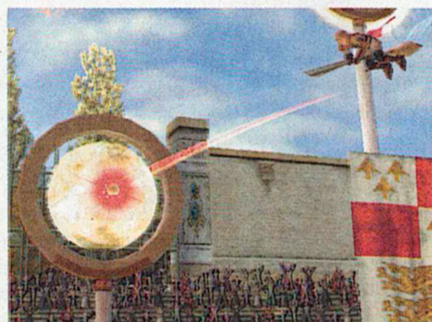
3 **Kombinacja trójkowa daje nam dużo energii do paska znicza.** Wykonujemy ją podaniami kombinowanymi na przemian w różne strony.



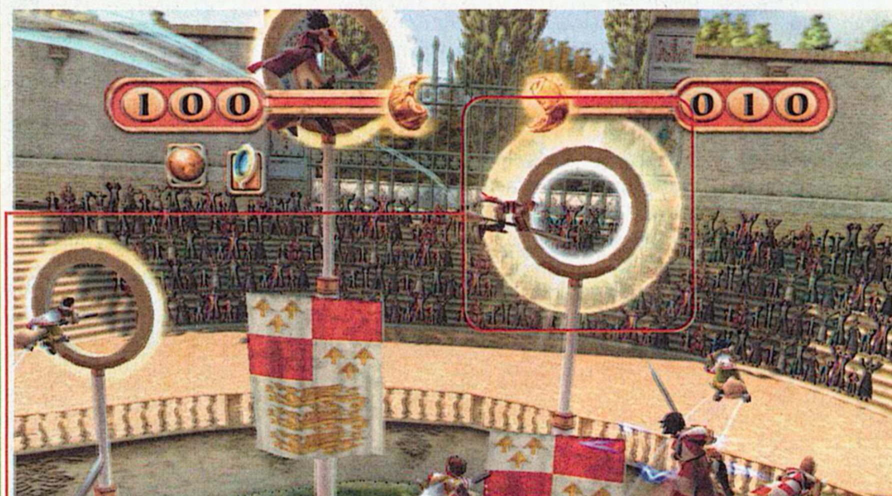
4 **W kombinacjach wykonujemy także unik**, jeśli chcemy zmylić przeciwnika albo powstrzymać go przed zabraniem nam kafla.



5 Poprawnie zakończona kombinacja pokaźnie doładowuje pasek znicza. Dlatego staramy się, by mecze były efektowne, a kombinacji wiele. Dzięki zdobytej przewadze łatwo łapiemy znicz.



6 **Kombinacja ze strzałem to najtrudniejsze zagranie.** Robimy je, gdy znajdujemy się blisko bramek przeciwnika. Dokładny sposób wykonywania takich akcji znajdujemy w menu Kufra.

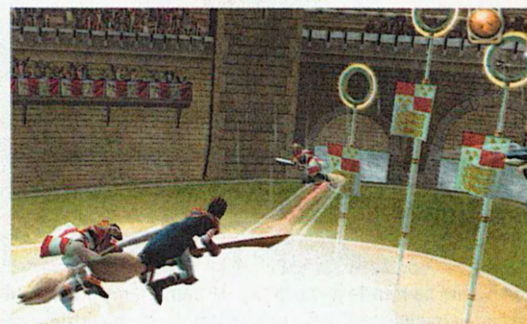


7 Gdy znajdujemy się koło bramek przeciwnika, zauważamy, że jedna z nich zawsze podświetla się na żółto. To nasz cel, w kierunku którego oddajemy strzał. Staramy się rzucać tylko wtedy, gdy bramka nie jest pilnowana przez obrońcę i nie ma w pobliżu innych graczy.

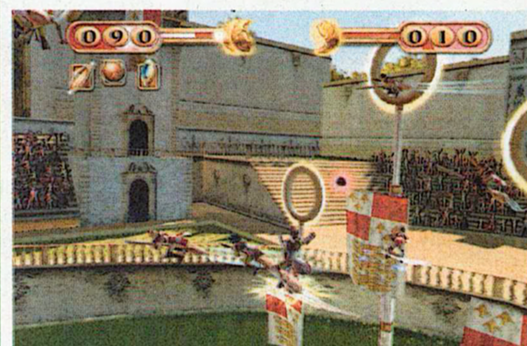
Unikamy najczęstszych błędów



1 **Unikamy niestarannych, nieprzemyślanych lub przypadkowych rzutów kaflem.** Tylko w nielicznych wypadkach naszemu ścigającemu udaje się przechwycić piłkę.



2 Niedokończone kombinacje to najbardziej denerwująca sprawa. **W trakcie kombinacji zawsze podajemy do podświetlonego gracza.** Jeśli naciskamy klawisz podania o jeden raz za dużo, kafel zawsze ląduje w rękach przeciwnika.

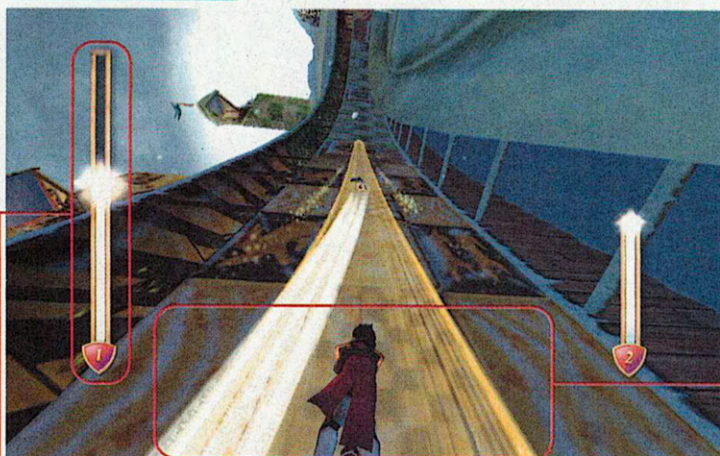


3 Aby oddać celny strzał, upewniamy się najpierw, że kafel nie będzie przechwycony przez obrońcę. **Powinniśmy też pamiętać o zwykłych graczach drużyny przeciwnej,** którzy ofiarnie bronią swoich bramek.



4 **Zbyt długie przytrzymywanie kafla jest poważnym błędem.** Piłka nigdy nie powinna znajdować się w rękach jednego gracza dłużej niż kilka sekund. Ścigający przeciwnika nie mają litości i z zadziwiającą skutecznością atakują każdego niezdecydowanego zawodnika.

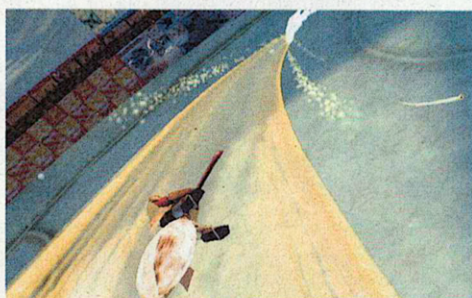
Gonimy za zniczem





1 W pogoni za zniczem kierujemy tylko dwoma klawiszami (strzałki i). Najważniejsze jest utrzymywanie się w zostawianym przez znicz złotym śladzie. Dzięki temu doładowujemy wskaźnik turbo.

2 Szukający bezpardonowo walczą o znicz. **Gdy przeciwnik nas wyprzedza, powstrzymujemy go, naciskając klawisz ataku pałkarzem (Ctrl).** To na chwilę wytrąca przeciwnika z rytmu, a my wyskakujemy na prowadzenie.







3 **By uniknąć ataków, naciskamy 8 na klawiaturze numerycznej.** Do walki z szukającym konkurentów dochodzi, gdy słabo rozgrywamy mecz.

4 **Goniąc znicz, wykorzystujemy turbo.** Pasek z boku ekranu pokazuje energię dopalacza. Doładowujemy ją, lecąc za zniczem i łapiąc złote flary na trasie.

5 Gdy zbliżamy się do znicza, widzimy, jak nasz zawodnik wyciąga rękę. Wtedy **naciskamy klawisz strzału i znicz trafia w nasze ręce.**

Stosujemy skuteczne strategie

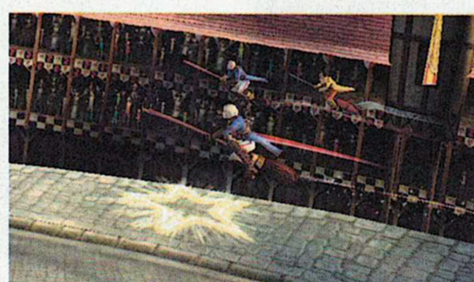




1 Największe kombinacje robimy, rozpoczynając grę od własnej bramki. **Już pierwsze podanie od obrońcy powinno wchodzić w kombinację, a następnie szybko wykonujemy podanie trójkowe.** W ten sposób zwiększamy wrażenie artystyczne.

2 **Mniej więcej w środku pola na chwilę przytrzymujemy kafel, dając pozostałym ścigającym czas na wysforowanie się przed przeciwników.** Jeśli odpowiednio szybko podajemy dalej piłkę, kombinacja jest kontynuowana.







3 **Jeśli pole pod bramką rywali jest czyste, decydujemy się na strzał.** Gdy panuje tam tłok, przytrzymujemy kafel i zbieramy nagrodę za długą kombinację.

4 Czekamy na znicz, nie zdobywając punktów. **Korzystamy z uników, oddalamy się od bramek przeciwników i rozgrywamy kolejną kombinację.**

5 Oszukujemy obrońcę, kierując się do jednej ze skrajnych bramek. **Gdy obrońca rusza ku obręczy, zmieniamy kierunek i strzelamy w opuszczoną bramkę.**

Gra sportowa | **Zwyciężać jak Adam Małysz – to marzenie każdego wirtualnego skoczka. Nasz poradnik pokazuje, jak je spełnić**

Tajne kody na stronie 70

Skoki narciarskie 2004

ZACZYNAMY KARIERĘ

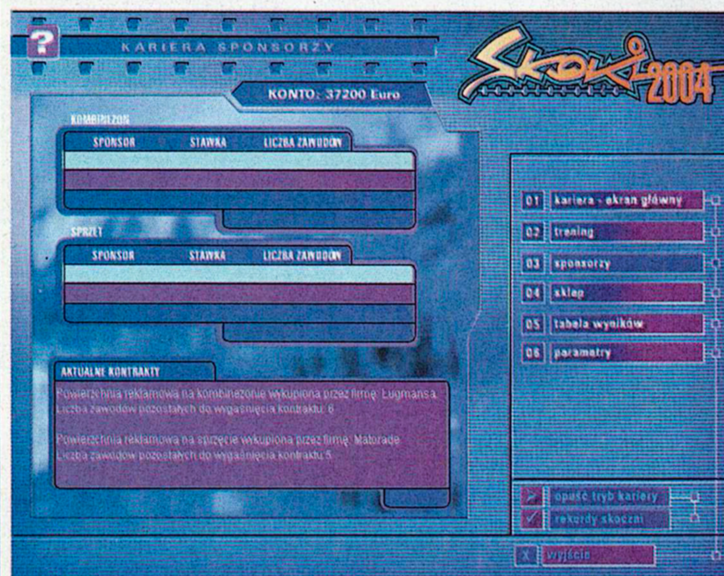
Ruszamy w drogę po puchar



1 Po zainstalowaniu gry ustawiony jest domyślnie poziom trudny kariery. Wtedy zawodnik słabiej skacze, mniej zarabia i wolniej zdobywa umiejętności. Ustawiamy poziom łatwy, dzięki czemu już w konkursach pierwszego sezonu zajmujemy miejsca w trzydziestce najlepszych skoczków.



2 Tworząc zawodnika, uważamy na wzrost i wagę. **Anorektyk ważący 50 kg przy 185 cm wzrostu jest idealny.** Pozostałe 10 punktów przydzielamy na siłę wybicia. Zawodnik skacze wtedy daleko, ale trudno mu ustać po lądowaniu, więc jeśli chcemy, oszczędzamy parę punktów na technikę lądowania.



3 Zanim zaczynamy skakać, negocjujemy ze sponsorami. **W tej grze pieniądze są podstawą rozwoju, a sponsorzy stanowią ich główne źródło.** Przyjmniej do momentu, aż uczymy się bardzo dobrze skakać. Przyjmujemy dostępne oferty, co razem z 10 000, jakie posiadamy na starcie, daje nam dosyć gotówki, by od początku sezonu rozpocząć trenowanie naszego skoczka.



4 Na początku rozgrywki umiejętności naszego zawodnika są tak niskie, że nie ma on szans walczyć o wysokie miejsca. **Nie przejmujemy się słabymi wynikami pierwszych skoków** – bierzemy udział w zawodach, aby wywiązywać się z kontraktów ze sponsorami, które wymagają od nas reprezentowania naszych dobroczyńców przez określoną liczbę występów.

FOT.: T. YAMANAKA/AFP PHOTO/FORUM

ODDAJEMY MISTRZOWSKIE SKOKI

Wpływ wiatru na skok



1 Przed zawodami poznajemy skocznię, na której się one odbędą. **Rodzaj pogody i śniegu mają mały wpływ na nasze skoki, istotne są natomiast siła i kierunek wiatru.** Na ich podstawie przewidujemy, jak będą skakać przeciwnicy.



2 Na dystans, na jaki leci skoczek, wpływa wiatr. Najkorzystniejszy jest silny wiatr wiejący pod narty, od przodu. Z rozpoczęciem rozbiegu czekamy, aż wiatr jest jak najlepszy (albo niekorzystny wiatr jak najsłabszy).



3 Wiatr w plecy nie jest tak zły, jak się wydaje. Skraca lot naszego skoczka, ale jeszcze bardziej przeszkadza komputerowym zawodnikom. Jeśli udaje się odpowiednio wybić, wygrywamy nawet z dużo lepszymi skoczkami.



4 Silne podmuchy boczne to koszmar. Zmuszają do ciągłego korygowania przechyłu w locie, co obniża noty. Do tego prawie nie przeszkadzają skoczkom komputerowym. **Radzimy sobie z podmuchami, jeśli mamy dobrą technikę lotu.**

Uczymy się skakać i lądować



1 Podczas najazdu uważamy na nachylenie skoczka. W początkowej fazie rozbiegu nie zmienia się, potem przesuwa się w dół. Zapobiegamy temu, przesuwając delikatnie mysz w górę.



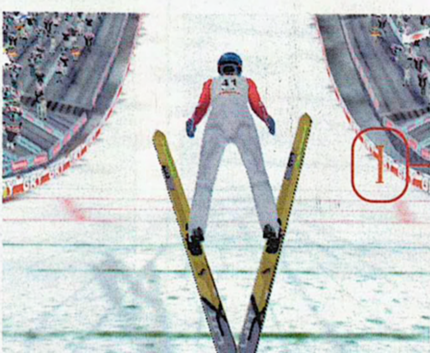
2 Gdy zawodnik dojeżdża do progu, pasek wybicia zaczyna się gwałownie skracać. Klikamy oboma przyciskami myszy, starając się trafić w taki moment, gdy jest on praktycznie niewidoczny.



3 Jeśli spóźniamy wybicie, kolor paska najazdu staje się czerwony. Skok jest zepsuty. Lądujemy jak najprędzej, ponieważ zawodnik szybko opada ku ziemi i może upaść przy lądowaniu.



4 Podczas lotu pilnujemy wskaźnika przechyłu zawodnika. Przesuwając myszkę w prawo lub w lewo, korygujemy wpływ wiatru, utrzymując wskaźnik jak najbliżej pionu.



5 O powodzeniu skoku decyduje też moment lądowania. Pomaga nam wskaźnik oddalenia od ziemi. Gdy staje się czerwony i krótki, czas lądować. Warto jak najbardziej przeciągać skok.



6 **Lądujemy telemarkiem, naciskając najpierw lewy, potem prawy przycisk myszy.** Telemark jest istotny dla oceny stylu, toteż staramy się każdy skok kończyć właśnie w ten sposób.



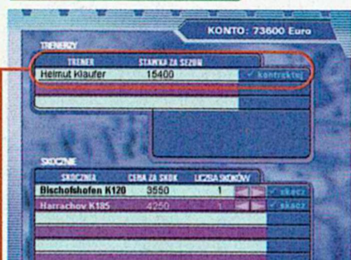
7 **Jeśli zbytnio przeciągamy skok lub gwałtownie spadamy, lądujemy na obie nogi, jednocześnie wciskając oba przyciski myszki.** Ten rodzaj lądowania przydaje się też na skoczniach mamucich.



8 Ostatnia faza skoku to dojazd do linii upadków. Pilnujemy wskaźnika przechyłów, przesuwając myszkę tak, by utrzymać pion. Po minięciu linii upadków skok jest zakończony.

NASZ PIERWSZY SEZON

Trenujemy skoczka

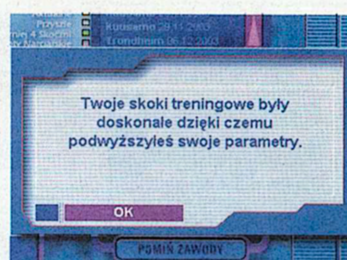


1 Pierwszy sezon poświęcamy na rozwój umiejętności zawodnika. Podpisujemy umowę z trenerem, który prowadzi go przez sezon. To kosztowna inwestycja, ale zwraca się z nawiązką – im droższy trener, tym lepsze wyniki.

2 Przed treningiem sprawdzamy opłaty za wynajęcie skoczni. Różnice w cenach są znaczące, a rodzaj skoczni nie ma wpływu na wynik treningu. **Zawsze wybieramy skocznie najtańsze, kupując za to większą liczbę skoków.**



3 Na treningu poprawnie wykonujemy wszystkie elementy skoku. **Im lepiej wybijamy się, latamy i lądujemy, tym szybciej rosną statystyki.** Koniecznie lądujemy telemarkiem. Przy innych lądowaniach trening nic nie daje.



4 Po udanym treningu otrzymujemy informację o polepszeniu się parametrów skoczka. **Treningi przeprowadzamy tak często, jak tylko nas na to stać, w seriach składających się z minimum trzech skoków.**

Drenujemy sponsora

1 Sponsorzy płacą za miejsce reklamowe na naszym sprzęcie i kombinezonie. Każdy z kontraktów zawieramy osobno. **Aby zwiększyć dochód, wybieramy umowy na możliwie najmniejszą liczbę skoków. Unikamy kontraktów dłuższych niż dziesięć występów.**

2 Warto spróbować negocjacji ze sponsorami, aby skrócić czas trwania kontraktu. **Opłaca się zaproponować obniżenie gratyfikacji nawet o 1000 euro, jeśli w zamian skracamy umowę o sezon.** Nie wszyscy sponsorzy są jednak podatni na takie sugestie.

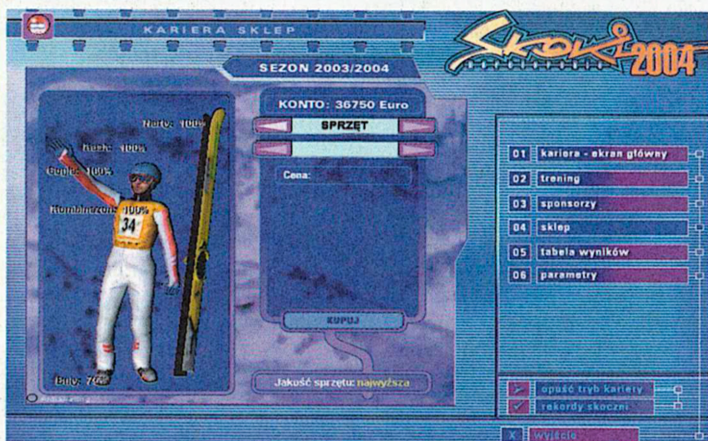
Kupujemy sprzęt



1 Podczas zawodów sprzęt się zużywa. Część gotówki przeznaczamy na wyposażenie skoczka. **Zużycie sprzętu sprawdzamy w sklepie – im niższa cena, tym słabszy jest sprzęt.**



2 **Najważniejszymi elementami wyposażenia są narty i kombinezon.** Staramy się, aby ich poziom nigdy nie spadł poniżej 50 procent, bo wpływa to na długość skoków.



3 **Kupujemy wyposażenie najlepszej jakości.** Ekwipunek o poziomie 100 procent nie tylko poprawia uzyskiwane rezultaty, ale także wystarcza na dłużej, a różnice w cenie pomiędzy słabszym a gorszym są niewielkie.

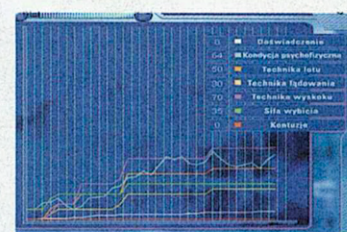
Przygotowujemy się do następnego sezonu



1 Dzięki startom w zawodach podpisujemy nowe umowy ze sponsorami, ale też zarabiamy. **Co prawda w pierwszym sezonie raczej nie stajemy na podium, ale już zajęcie miejsca w pierwszej trzydziestce owocuje dochodami.**



2 W końcówce sezonu myślimy o następnym i wstrzymujemy się od wydatków. Zgromadzone pieniądze wydajemy na szkoleniowca i treningi od początku następnego sezonu.



3 Po sezonie obserwujemy postępy zawodnika. **Jeśli poprawnie oddawaliśmy skoki treningowe, jest tak dobry, że w drugim sezonie zajmuje miejsca w pierwszej piętnastce.**

Gra zręcznościowa | W FIFIE 2004 zmieniło się prawie wszystko. GRY pokazują, jak użyć nowych technik, by dokopać rywalom! Test na stronie 40

FIFA Football 2004

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Biegamy i podajemy

1 Sprintu używamy tylko do rajdów i gonienia przeciwnika. Gdy się bronimy, jest nieskuteczny: biegnąc, tracimy zwrotność niezbędną do odebrania piłki dryblującemu zawodnikowi przeciwnika. **W ataku sprint jest dla rywali sygnałem do szarży i w bliskim kontakcie tracimy piłkę.**

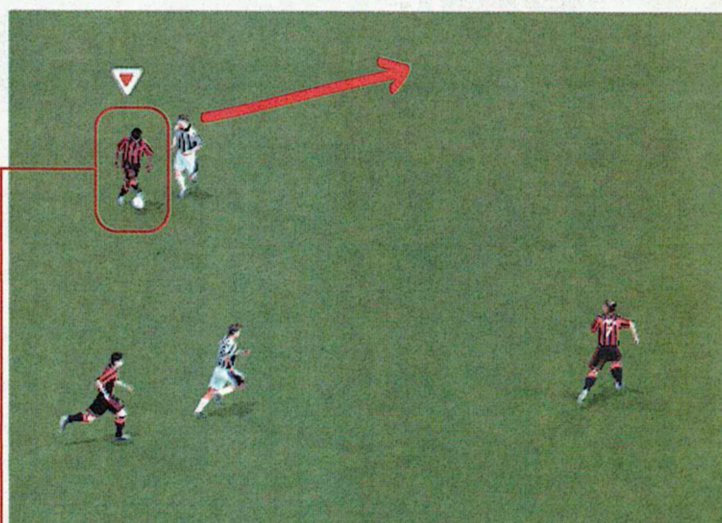


2 Dośrodkowujemy, przytrzymując klawisz kierunku, w którym kopiemy piłkę (w tym wypadku – do góry) i wciskając klawisz lobu. **Pamiętamy, by do ostatniej chwili zagrania przytrzymywać klawisz kierunku.** Inaczej piłka opuszcza murawę i przeciwnik wznawia grę od bramki.





3 Nasz napastnik wybiega na czystą pozycję. Zwykłe podanie opóźnia akcję, bowiem zawodnik musi przyjąć piłkę i obrońca ma czas, by mu ją odebrać. **Podajemy mu zatem na wolne pole, dzięki czemu przejmuje piłkę w biegu.**



4 Aby podać piłkę z odegraniem, robimy zwykłe podanie i tuż po nim wciskamy klawisz [ikona]. Zawodnik podający rozpoczyna rajd, po chwili zwracamy mu piłkę. W ten sprytny sposób bezkolizyjnie mijamy przeciwników.

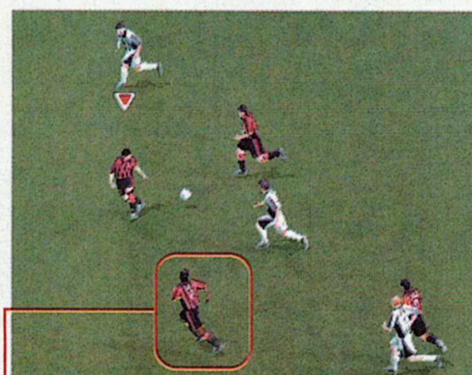
Walczymy o piłkę



1 Przeciwnik podaje nisko piłkę. Naciskamy klawisz [A] i robimy wślizg – mamy duże szanse na przerwanie akcji. Tak samo robimy, gdy rywal składa się do strzału – odbieramy mu wtedy piłkę.



2 Aby odebrać piłkę, wciskamy klawisz [D], gdy stoimy dokładnie naprzeciw rywala. To jest jedyny dobry sposób. Szarża z boku lub atak z tyłu to pewny faul i narażenie zawodnika na ukaranie kartką.



3 Jeśli sami nie radzimy sobie z pilnowaniem napastnika, wciskamy klawisz [C]. W ten sposób wołamy na pomoc drugiego obrońcę. Kursorami manewrujemy swoim, a tamten odbiera spokojnie piłkę.

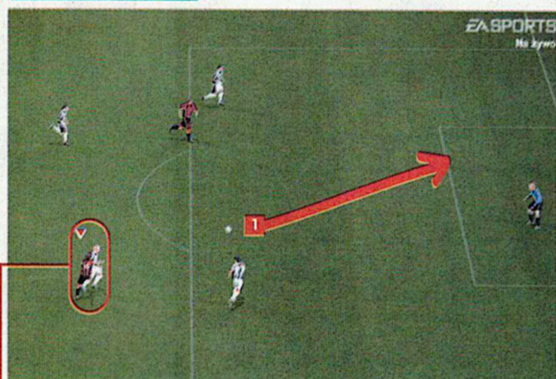
4 Rywal przejmuje piłkę nagle i z dużej odległości. Gdy przeciwnik szarżuje i zbliża się, prowadzimy ją w jego stronę do momentu, w którym stykamy się z nim bark w bark. **Mamy teraz zaledwie chwilkę na właściwą reakcję.**



5 Chwilę przed jego atakiem, który zawsze następuje w tym samym momencie, **odbijamy z piłką w przeciwnym kierunku.** Zaczynamy biec i oddalamy się od przeciwnika. Teraz mamy trochę czasu na podanie.



Strzelamy gole



1 Z dystansu strzelamy często – to pewny sposób na zdobycie gola. Jeśli mamy piłkę po prawej stronie bramki, uderzamy w przeciwległy, czyli długi, róg 1. Strzał musi być mocny i zawsze mierzony w dalszą część bramki.



2 W momencie przyjęcia piłki wciskamy klawisz strzału i uderzamy piłkę w długi róg. Na wyższych poziomach trudności podbiegamy sprintem i strzelamy w sytuacji sam na sam. **Trzymanie klawisza sprintu nie wpływa na celność strzału.**

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Strzelamy piękne bramki z rzutów wolnych



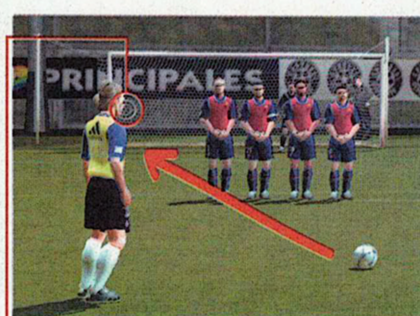
1 Wolne bezpośrednie najlepiej bić nie w sam róg bramki pod poprzeczkę, ale w nieznacznej odległości od słupka. Dzięki temu nawet po niecelnym strzale piłka trafia w bramkę, i czasem bramkarz sam ją do niej wrzuca!



2 Wciskamy klawisz strzału i żółty pasek napełnia się. Wciskamy ponownie, aby określić siłę – im dalej, tym większa. Teraz wskaźnik wraca. Zatrzymujemy go klawiszem strzału najbliżej środka zielonego paska. To celność strzału.



3 Aby podkręcić strzał, wciskamy lewy [shift] i kursorami zaznaczamy, w którym miejscu kopiemy piłkę. Im dalej od środka, tym większa rotacja. **Podkręcanie przydaje się, tylko jeśli bijemy wolny z bardzo dużej odległości.**

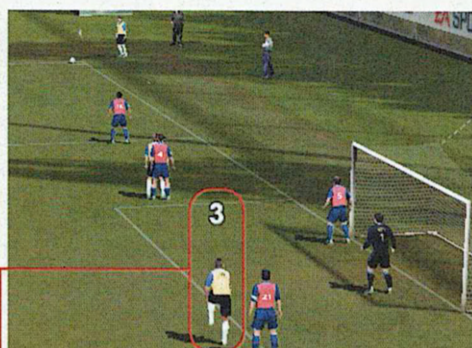


4 Mur jest źle ustawiony, bo chroni tę samą część bramki co bramkarz. Zawsze to wykorzystujemy, posyłając piłkę przy słupku, na średniej wysokości. Bramkarz ma wtedy minimalne szanse na obronę strzału.

Wykonujemy rzuty rożne



1 Przed wykonaniem rzutu rożnego wybieramy jeden ze schematów. Wszystkie różnią się od siebie właściwie tylko tym, gdzie stoją nasi napastnicy. Dopracowujemy jeden schemat i używamy go zawsze.



2 Następnie klawiszami A, W i D wybieramy, którym zawodnikiem sterujemy. Dwaj zawsze wbiegają w środek pola karnego, jeden z nich będzie teraz się tam przepychał z obrońcą.



3 Wybieramy środkowego napastnika. Pod nogami mamy celownik, który pokazuje, gdzie spadnie piłka. Od razu przepychamy obrońcę w tył, by piłka spadła przed nami. Używamy do tego klawiszy kierunku.



4 Kiedy tylko piłka zostaje kopnięta, wybieramy, w którą część bramki strzelamy i jak najszybciej wciskamy klawisz strzału. **Jeśli mamy dobrą pozycję, uderzamy piłkę głową.**



5 Wybieramy gracza stojącego na obwodzie. Wskaźnik pokazuje, kiedy nadchodzi dośrodkowanie. Od razu zaczynamy biec piłkarzem w jedną stronę 1, by przyjąć centrowaną piłkę.



6 Gdy zbliżamy się do przeciwnika, wykonujemy klawiszami kierunku gwałtowny zwód w przeciwną stronę 1. Gubimy obrońcę. Wciskamy klawisz strzału i główkujemy. Mamy dużą szansę na strzelenie bramki.

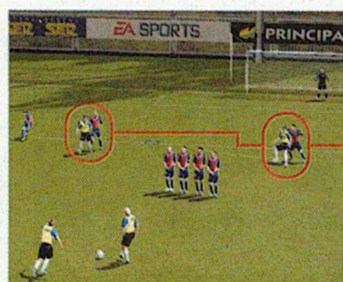
Bijemy rzuty wolne pośrednie



1 Przed wykonaniem wolnego pośredniego wybieramy schemat – strzał albo któreś z dośrodkowań. Jeśli wolny jest naprzeciw bramki, strzelamy, wybierając Wyłożenie i strzał. Dośrodkowanie wybieramy, gdy wykonujemy rzut wolny ze skrzydła.



2 Strzelamy tak samo jak z wolnych bezpośrednich, ale częściej używamy podkręceń. **Odległość na ogół jest większa, więc bardzo trudno zaskoczyć bramkarza prosto lecącą piłką.** Poza tym podczas strzałów z daleka mamy więcej czasu na nadanie piłce rotacji.



3 Podczas dośrodkowań robimy to samo, co przy rzutach rożnych. Jedyną różnicą jest pokazywanie akcji z dużej odległości. Przez to trudniej nam minąć obrońców przeciwnika blokujących naszych napastników.



4 Strzelamy wolejem błyskawicznie po otrzymaniu piłki. Najlepiej już w trakcie jej lotu wybrać kierunek i wciskać klawisz strzału. Na złożenie się do strzału potrzeba czasu. Gdy robimy to za późno, obrońca odbiera piłkę.

Obrona przy rzutach rożnych i wolnych



1 Gdy rywal wykonuje rzut wolny, kursorami przesuwamy mur, by krył niechronioną część bramki. W momencie strzału wciskamy D i wyskakujemy do góry, by odbić uderzoną piłkę. Nie boimy się strzałów po ziemi, komputer zawsze strzela nad murem.



2 Przy rzucie rożnym i centrze do środka od razu wypychamy środkowego napastnika z dala od miejsca, w którym spadnie piłka. Spychamy go na bok, wciskając klawisz odpowiedniego kierunku. Uważamy, bo może on wykonać nagły obrót!



3 Gdy piłka jest w powietrzu, wciskamy klawisz strzału. Jeśli mamy dobrą pozycję, wybijamy ją. **Jeśli piłka ląduje na ziemi, nie wyprowadzamy jej spokojnie, lecz dalekim wybiciem oddalamy zagrożenie.**



4 Aby zastopować wbiegającego napastnika, po prostu stajemy mu na drodze. Do ostatniej chwili czekamy na to, w którą stronę biegnie i zastawiamy się. **Jeśli go odpychamy, bramkarz wychodzi na przedpole i łapie piłkę.**

Kangurek Kao Runda 2

Gra zręcznościowa | Zły Hunter uwięził wszystkie zwierzęta. Dzielny kangurek jest ich ostatnią nadzieją! Pokazujemy, jak boksować, żeby pokonać najsilniejszych Test na stronie 30

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Latamy, biegamy, skaczemy i walczymy



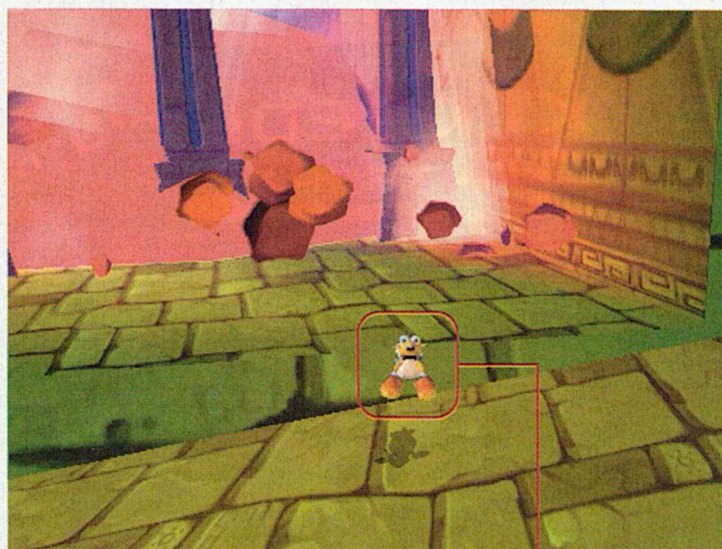
1 O tym, kiedy lądujemy na latających stopniach i wystających klockach, informuje nas cień kangurka. Dopóki go nie widzimy w miejscu, w którym chcemy zeskoczyć, nie przerywamy lotu!



2 Przed rzuceniem bumerangiem naciskamy klawisz [alt], którym namierzamy wroga. Rzucamy pociskami i biegamy na boki, unikając strzałów. Gdy seria zaczyna trafiać, przeciwnik nie może nic zrobić.



3 Jeśli walczymy z dwoma strzelającymi przeciwnikami, najpierw **chowamy się przed jednym z nich** i rzucamy bumerangami w drugiego. Dopiero gdy go pokonujemy, atakujemy pierwszego.



4 Podczas ucieczek łatwo przeskakiwać nad przepaściami. Kao reaguje szybko na naciskanie klawiszy. Nawet gdy już zaczyna wpadać w czeluść, a my każemy mu skoczyć, zdąża jeszcze wybić się na ścieżkę.



5 Lot na grzbiecie albatrosa nie jest łatwy. Wybijamy się w ostatnim momencie, a jeśli przepaść jest długa, wcześniej bierzemy rozbieg. **Zbieramy też jak najwięcej ryb.** Dzięki temu ptaszysko wznosi się w powietrze.

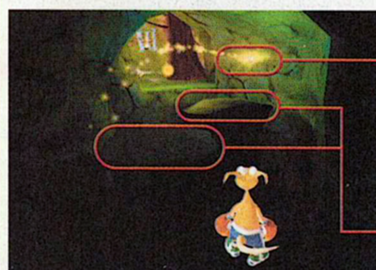
Rozwiązujemy trudne zagadki



1 Ukryci w skrzyniach przechodzimy przez groźne pułapki, których nie daje się wyłączyć. W ten sam sposób dostajemy się też do linii produkcyjnej na końcu gry.



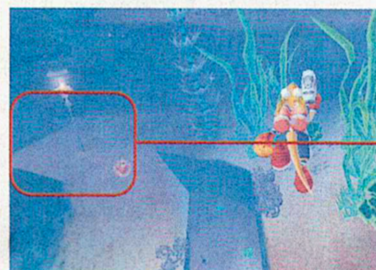
2 Strzelamy do wszystkich balonów z wyjątkiem ostatniego. Do celów rzucamy, przytrzymując klawisz rzutu. Nawet gdy mierzymy najsilniej, niszczymy bliskie obiekty.



3 W ciemnym tunelu nie skaczemy, dopóki nie podlatuje do nas świetlik. Teraz, gdy jest już jasno, pamiętamy układ wysepek i rączo przeskakujemy na drugą stronę.



4 Niebezpieczne wiatraki omijamy tuż przy samym dnie zbiornika. **Zawsze płyniemy tak, żeby kangurek kierował się w tę samą stronę, w którą kręci się dany wiatrak.**

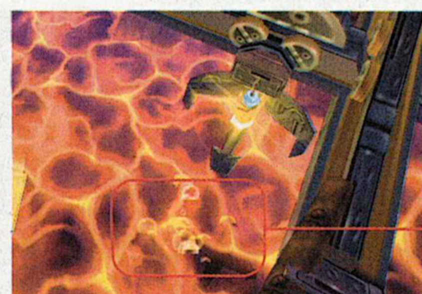


5 Gdy natykamy się na pierwszy zawór, wpływamy do wąwozu po lewej stronie. Na końcu znajdujemy torpedę, którą trafiamy w klatkę dopiero po dokładnym celowaniu.

Wyławiamy skarb



1 Łapką poruszamy za pomocą kursorów. Aby ją opuścić, wciskamy klawisz akcji. **Kierujemy ją tak, żeby na skrzyni pojawił się jej cień.** Chwytamy, dopiero gdy widzimy skrzynię. Inaczej łapiemy minę i zaczynamy wszystko od nowa.



2 Kolejne skrzynie pojawiają się w miejscach, z których wynurzają się bąbelki powietrza. Nie spieszymy się więc do unoszących się już skrzyń, ale spokojnie ustawiamy dźwig nad tymi, które za chwilę mają wypłynąć.

WALCZYMY Z GŁÓWNYMI PRZECIWNIKAMI

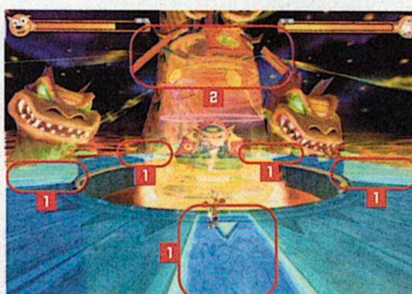
Pokonujemy Szamana



1 Szaman jest odporny na strzały, bo chroni go magiczna bariera. Na szczęście miejsce, w które za moment uderzą błyskawice, jest chwilę wcześniej wskazywane białą kropką.



2 Szaman trzy razy z rzędu atakuje nas falami, które wzbudza, klaszcząc. **Najlepiej wykonać wtedy podwójny skok,** a następnie podlecieć kawałek na skrzydłach.



3 Aby wyłączyć osłonę, czekamy, aż podświetlone zostają kamienne bloki 1. Wbiegamy na jeden z nich, skaczemy i uderzamy mocno o ziemię. Szaman zjeżdża w dół, a my zaczynamy rzucać bumerangami w lustra 2.

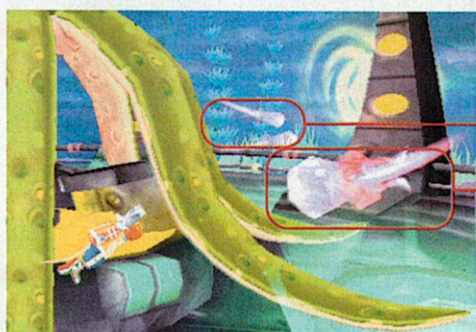


4 Gdy rozwalamy wszystkie lustra, Szaman jest bezbronny. **Szybko puszczamy w niego kilka serii bumerangów.** Po chwili olbrzym znów kryje się za zasłoną luster, więc powtarzamy kroki opisane w poprzednich punktach.

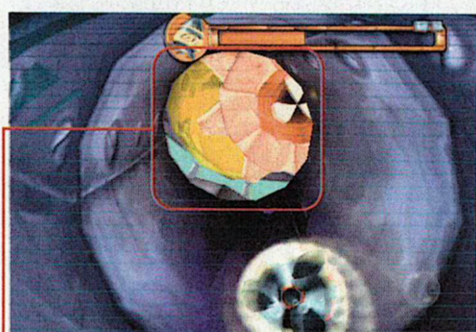
Walczymy z ośmiornicą



1 Walka nie jest trudna, bo co rundę Kao odnawia swoje zdrowie. **Na początku strzelamy do macek ośmiornicy.** Od razu wypuszczamy kilka długich serii.



2 Aby ominąć macki ośmiornicy, wznosimy się do góry i opadamy. W drugiej rundzie pojawiają się różowe meduzy. Strzelamy do nich seriami.



3 Teraz zaczyna się kierowanie torpedą. Droga jest kręta, a pocisk bardzo czuły na zderzenia. Uderzamy w środek ośmiornicy. Trzy trafienia i po kłopocie.

Pojedynek z piratami







1 Na początku starcia pirat wystrzeliwuje w nas swoich sługusów i bomby. **Oprychów niszczymy atakiem z powietrza,** po którym uderzamy w ziemię. Przy schodkach leży serduszko, ale mamy tylko jedno na całą walkę, więc bardzo uważamy na zdrowie!

2 Po chwili walki z oprychami pojawia się pirat. Od razu atakujemy go, turlając się po ziemi. Poprawiamy pięścią i odbiegamy, bo pirat zaczyna się kręcić. **Jest wtedy całkowicie odporny na nasze ciosy.** Najlepiej uciekać, skacząc i podfruwając.

3 Teraz wabimy go do pęknięcia w podłożu, z którego wydobywają się bąbelki. Jest blisko miejsca, w którym zaczynaliśmy walkę. Gdy pirat wpada do wody, podbiegamy i uderzamy z powietrza w ziemię tuż obok niego. Pęknięcie się powiększa.

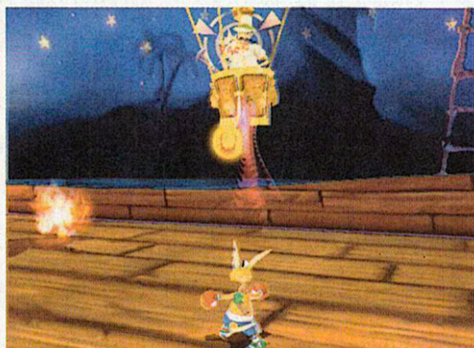
4 Znowu stawiamy czoło oprychom i walczymy z piratem. Stosujemy tę samą taktykę co poprzednio, jednak tym razem wabimy go do pęknięcia znajdującego się tuż przy statku. Jeśli kangurek ma za mało zdrowia, leczymy go serduszkiem. To już prawie koniec.

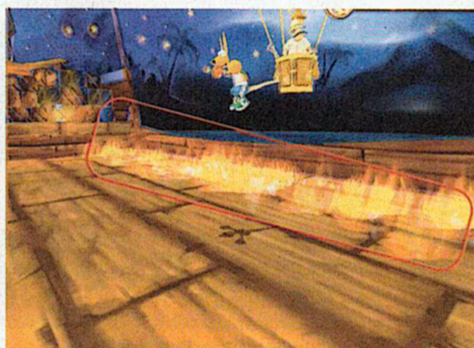




5 Ostatnie pęknięcie w podłożu znajduje się po prawej stronie od pierwszego. Walcząc z oprychami i piratem, uważamy, by Kao nie został trafiony, bo nie mamy już żadnych serduszek. Ostatni raz pirat kąpie się w wodzie. To już koniec tego trudnego pojedynku!

Pokonujemy Huntera, naszego arcywroga





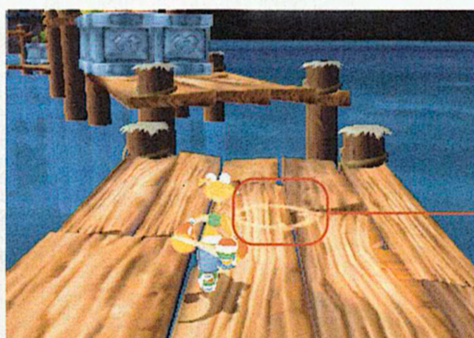


1 Pojedynek z Hunterem jest nie tylko trudny, ale i długi. Na początku podbiegamy do niego, namierzamy cel i rzucamy jak najwięcej bumerangów. **Unikamy pocisków, biegając na boki.**

2 Po chwili Hunter wyrzuca bombę, która robi dziurę w pokładzie. Przeskakujemy też przez falę ognia. Od razu odwracamy się i ponawiamy ataki bumerangiem. Wróg wytrzymuje kilka takich serii i ucieka.

3 Podczas biegania z jednego końca pokładu na drugi zabieramy leżące bumerangi oraz serduszko odnawiające zdrowie. Oba przedmioty pojawiają się na ziemi co chwila. Uważamy, by nie wpaść w dziury.







4 Po wylądowaniu na pierwszym moście biegniemy w prawo i wskakujemy na kolejny. **Nie zatrzymujemy się ani na moment.** Najłatwiej i najszybciej jest pokonywać wszystkie przerwy i zapory z beczek, używając podwójnego skoku, a nie latania!

5 Hunter co chwila zrzuca bomby. Miejsce ich upadku wskazuje celownik. Najważniejsze jest, by w momencie wybuchu nie stać na pomoście, tylko być w powietrzu. W ten sposób nasz bohater nie zostaje ogłuszony i od razu skaczemy dalej.

6 Po wyskoczeniu na brzeg zbliżamy się, celujemy i posyłamy w stronę Huntera jak najdłuższą serię błyskawicznie wyrzucanych bumerangów. Nie przestajemy rzucać, nawet gdy ucieka. Po kilku trafionych seriach pojedynek się kończy. Zwycięstwo!

Tajne kody

Dzięki tajnym kodom nie tylko wygrywamy drugą wojnę światową, ale nawet zakładamy mundur wojskowy na skoczni narciarskiej!

Skoki narciarskie 2004

Wszystkie kody wpisujemy na głównym ekranie kariery

kod	działanie
morowy gosc	nasz skoczek ma kombinezon wojskowy
futrzaki	nasz skoczek ma futrzany kombinezon
sklepac sklepowego	nasz skoczek ma najlepszy ekwipunek
white rabbit	nasz skoczek ma świetne parametry
wonderland	mamy 1 000 000 euro na koncie

Trzymamy kciuki za czwarty Puchar Świata dla Adama!

Skoczkowie już zbyt długo występowali w nudnych strojach. Czas na zmiany! Na początek: styl wojskowy

Za pomocą tajnych kodów robimy skok na kasę i ośmieszamy konkurencję futrzanym strojem. Nawet Adam Małysz nie potrafi tego, co nasz superzawodnik!

1 Uruchamiamy grę, klikając na Start, Programy, Skoki narciarskie 2004, Skoki narciarskie 2004. Następnie wybieramy tryb realistyczny i Kariera.

2 Na ekranie głównym kariery wpisujemy z klawiatury kody z zielonej tabeli po lewej stronie. Każdy z nich potwierdzamy, wciskając klawisz Enter. Uwaga! Wpisujemy je bez polskich liter!



Nasz skoczek dopiero zaczyna swoją wielką karierę i jeszcze niewiele potrafi. Jednak to właśnie na tym ekranie wpisujemy tajne kody, które w jednej chwili czynią go gwiazdą nie tylko utalentowaną, ale również bogatą

Call of Duty

Trzy armie, trzech żołnierzy trzech różnych państw, siła złego na jednego i... całe mnóstwo kodów. Walka z hitlerowską machiną wojenną staje się łatwiejsza, gdy nasz bohater nie kłania się kulom i unosi się w powietrze, kiedy tylko chce

1 Klikamy prawym przyciskiem na skrót do gry, który znajduje się na pulpicie i na Właściwości. Następnie w polu 1 dopisujemy na końcu za cudzysłowem parametry: **+set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0.** Klikamy na Zastosuj i OK.

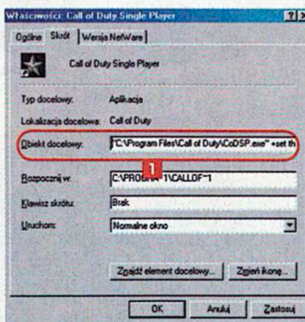
2 Klikamy na zmodyfikowany skrót, uruchamiając grę. W menu wybieramy New Game, by zacząć nową rozgrywkę, lub Load Game, aby wczytać wcześniej zapisany stan zabawy.

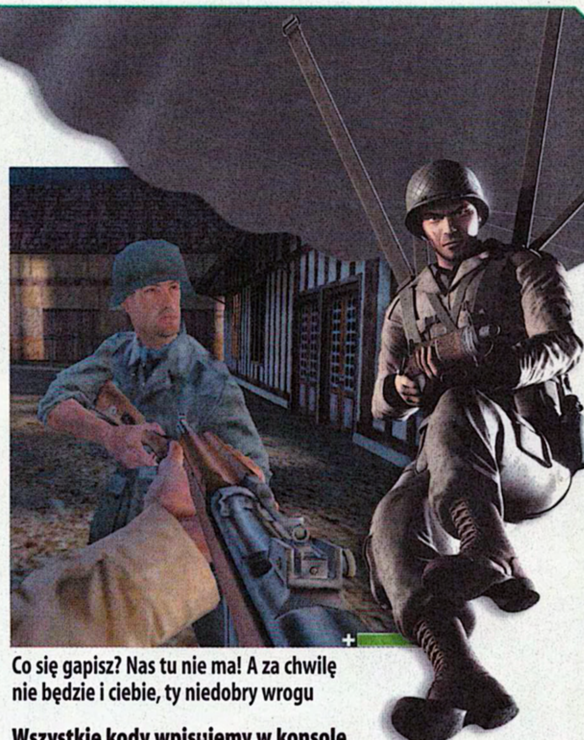
3 W trakcie walki wciskamy klawisz ~ (pod klawiszem Esc) i w pojawiające się okno 2 wpisujemy tajne kody z tabelki z dolnego prawego rogu strony. Wszystkie wpisane kody potwierdzamy, wciskając Enter. Aby wyłączyć ich działanie, po prostu wpisujemy je jeszcze raz.

4 Wpisujemy tajny kod **devmap X** i w miejsce X podajemy kody poziomów z tabelki u dołu strony. Dzięki temu natychmiast przenosimy się na wybraną przez nas planszę.

Konsola to najlepszy przyjaciel każdego żołnierza. To dzięki niej wojacy zmieniają się w nadludzi, a nawet przenoszą pomiędzy polami bitew. Co dziś robimy, chłopaki? Stalingrad czy Normandia?







Co się gapisz? Nas tu nie ma! A za chwilę nie będzie i ciebie, ty niedobry wrogu

Aby zmienić mapę na wybraną, wpisujemy devmap X, zastępując X jedną z nazw

kod	poziom
airfield	lotnisko
berlin	Berlin
brecourt	Brecourt
burnville	Burnville
chateau	Chateau
dawnville	Dawnville
factory	fabryka
hurgten	Hurgten
pavlov	dom Pawłowa
pegasusday	Pegasus (dzień)
pegasusnight	Pegasus (noc)
powcamp	obóz jeniecki
redsquare	Plac Czerwony
ru_stalingrad	Stalingrad

Wszystkie kody wpisujemy w konsolę

kod	działanie
god	nieśmiertelność
give health	uzdrowienie
notarget	przeciwnicy nie widzą nas
noclip	przechodzenie przez ściany i latanie
give all	mamy wszystkie przedmioty
give ammo	mamy dużo amunicji
ufo	unosimy się nad ziemią i szybciej chodzimy
cg_brass 0	z karabinu nie wypadają łuski podczas strzelania
cg_marks 0	na ścianach nie ma śladów po kulach

SKACZ JAK ADAM MAŁYSZ!

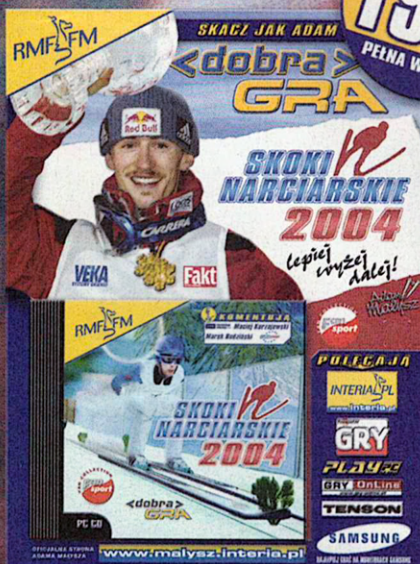
LEPIEJ
[Niezrównane wrażenia wizualne podczas lotu]

WYŻEJ
[Blisko 40 nowych modeli najsławniejszych skoczni]

DALEJ
[Doskonały model fizyki lotu z nowymi elementami symulacji]



SRDJAN SUKI/ EPA/ FORUM



DZIAŁ SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ 0 801 120 003

DOSKONAŁA SYMULACJA SKOKÓW NARCIARSKICH JUŻ W KIOSKACH!







Weź udział w Internetowym Pucharze Świata na www.skoki2004.interia.pl!

Rozpocznij sezon



z nowym kalendarzem Adama Małysza

tylko 9,95

Od 18 listopada 200
dostępny w placówkach Ruch
na terenie całego kra
oraz w sklepie internetowy

www.malysz.interia.p

By skorzystać z prawa do darmowej pom

Płatne pogotowie

Zdarza się, że mamy kłopoty z działaniem gry. W tej sytuacji wydawcy mają obowiązek udzielić nam pomocy. Sprawdziliśmy, jak się z niego wywiązują

Kupując grę, kupujemy coś więcej niż pudełko z programem i instrukcją obsługi. Dostajemy licencję uprawniającą do używania gry na jednym komputerze. Jednocześnie producent zobowiązuje się do bezpłatnego świadczenia nam pomocy technicznej. Gdy mamy problem z działaniem gry (ale nie z przejściem, takie porady są płatne oddzielnie), kontaktujemy się z nim i pytamy, co zrobić, aby program działał bezbłędnie.

Tyle teorii. W praktyce okazuje się, że niektóre firmy świadczą pomoc techniczną niechętnie. Trudno inaczej wyjaśnić brak darmowych i ulgowych linii telefonicznych (z wyjątkiem Microsoftu) i nagminny brak odpowiedzi na wysyłane e-maile. A gdy udaje nam się dodzwonić, czasami okazuje się, że poziom wiedzy pracownika przy telefonie jest niski i rozwiązanie problemu trwa długo, co podnosi koszt rozmowy, z reguły zamiejscowej.

GRY sprawdziły, jak wydawcy pomagają swoim klientom. Dokładne wyniki testu znajdziemy na następnych stronach[1], jednak już teraz zwracamy uwagę na jeden istotny wniosek. Mimo wszystko do pomocy technicznej warto dzwonić. Uwagi pracowników, choć często są nieprecyzyjne, zazwyczaj pomagają rozwiązać problem z grą.

FOT.: MASTERFILE/EAST NEWS, DBK



Tak testowały GRY

PUDEŁKO

Test zaczęliśmy od zrobienia sporych zakupów. Do redakcji trafił solidny stosik gier od różnych wydawców. Sprawdziliśmy w instrukcjach do dołączonych programów, pod jakimi telefonami działają telefoniczne serwisy techniczne i czy numer ten jest umieszczony także na pudełku z grą.

E-MAIL

Kolejnym krokiem było wysłanie e-maila do każdej z testowanych pomocy. Przedstawiono w nim średnio skomplikowany problem techniczny. Część z tych pytań opracowali redakcyjni eksperci, cześć pochodziła z internetowych list dyskusyjnych. Naszym zdaniem serwis powinien sobie bardzo szybko poradzić z problemem zgłoszonym w e-mailu i niemal natychmiast na niego odpisać. Redaktorzy testujący pomoc techniczną byli cierpliwi – na odpowiedź czekali cały tydzień. Dla gracza czekającego na rozwiązanie problemu to wieczność!

TELEFON

Drugi, bardziej skomplikowany problem został zgłoszony przez telefon. Zadzwoniliśmy do każdego serwisu, prosząc o rozmowę z pracownikiem dyżurującym przy gorącej linii. Staraliśmy się dokładnie przedstawić mu problem i zachęcić go do dłuższej rozmowy. Nie sugerowaliśmy przy tym rozwiązania i odpowiadaliśmy zgodnie z prawdą, na jakim komputerze i w jakich warunkach pojawia się problem.

Ocenialiśmy celność porady udzielonej przez pomoc techniczną oraz inne elementy wpływające na jej jakość i ogólne zadowolenie z rozmowy. Odnotowaliśmy między innymi sposób traktowania klienta, długość oczekiwania na połączenie, godziny działania serwisu telefonicznego i rodzaj linii pomocy (zwykła, tańsza czy bezpłatna).

STRONA WWW

Naszym zdaniem w serwisach WWW producentów nie powinno brakować porad technicznych, łatek do gier, plików z bibliotekami DirectX, a także sterowników do najpopularniejszych kart graficznych i dźwiękowych. Jeżeli ich brakowało, ocena pomocy technicznej była obniżana.

Punktowaliśmy w tej sekcji również kilka innych elementów – na przykład, czy grę daje się zarejestrować elektronicznie (przez internet). Zwracaliśmy też uwagę, czy łatwo znaleźć na stronie formularz pomocy technicznej, na którym zgłaszamy kłopoty.

RADA GIER

Po zakupie warto od razu zarejestrować grę. Czasem wypełniamy w tym celu specjalny formularz w internecie, częściej jednak wysyłamy kartę rejestracyjną pocztą do producenta. Po rejestracji mamy prawo korzystać z usług pomocy technicznej.

[1] Wyniki firm EA Polska i PLAY.com.pl opublikujemy za miesiąc – w chwili wykonywania testu ich pomoc techniczna była w trakcie organizacji.



ocy technicznej, musimy... zapłacić

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU POMOCY 11 POLSKICH WYDAWCÓW GIER

MIEJSCE		1. MIEJSCE	ocena	2. MIEJSCE	ocena	3. MIEJSCE	ocena
Nazwa producenta		L.K. Avalon		Microsoft		Manta	
Adres witryny		www.lkavalon.com		www.microsoft.com/poland		www.manta.com.pl	
Adres e-mail pomocy technicznej		pomoc@lkavalon.com		msinfo@msinfo.pl		serwis@manta.com.pl	
Skuteczność rozwiązywania problemów	45%	celująca	5,67	bardzo dobra	5,00	dobra	4,33
Rozwiązanie problemu 1 (rozmowa telefoniczna)	30%	doskonałe	6	bardzo dobre	5	doskonałe	6
Rozwiązanie problemu 2 (e-mail)	15%	bardzo dobre	5	bardzo dobre	5	brak rozwiązania	1
Czas rozwiązywania problemów	10%	celujący	5,50	mierny	2,00	dobry	3,50
Czas rozmowy w minutach (problem 1)	5%	2 minuty	6	9 minut	2	2 minuty	6
Czas oczekiwania na odpowiedź na e-maila (problem 2)	5%	1 dzień	5	5 dni	2	odpowiedź nie nadeszła	1
Profesjonalizm obsługi	10%	bardzo dobry	5,00	bardzo dobry	5,00	bardzo dobry	5,00
Sposób przedstawienia rozwiązania	7%	klarowny	5	klarowny	5	klarowny	5
Słownictwo	3%	zrozumiałe	5	zrozumiałe	5	zrozumiałe	5
Jakość obsługi telefonicznej	20%	dobra	3,80	dobra	4,40	dostateczna	3,30
Rodzaj linii telefonicznej	4%	płatna	1	ulgowa	4	płatna	1
Godziny pracy	4%	8.15-16.00 w dni powszednie	4	9.00-17.00 w dni powszednie	4	10.00-17.00 w dni powszednie	4
Liczba przełączeń przed uzyskaniem pomocy	2%	bezpośrednie połączenie	6	jedno przełączenie	4	jedno przełączenie	4
Biurokracja przed uzyskaniem pomocy	2%	brak	6	konieczna telefoniczna rejestracja	4	brak	6
Zaangażowanie pracownika serwisu	2%	bardzo duże	6	bardzo duże	6	przeciętne	4
Sposób traktowania klienta	2%	doskonały	6	bardzo dobry	5	bardzo dobry	5
Oddzwanianie do klienta	2%	nie zdarzyło się	1	było	6	nie zdarzyło się	1
Czy na pudełku z grą umieszczono telefon pomocy?	1%	nie	1	nie	1	nie	1
Dostępność linii telefonicznej z pomocą	1%	bardzo dobra	5	bardzo dobra	5	bardzo dobra	5
Pomoc na stronie WWW	15%	dostateczna	2,67	mierna	2,47	dostateczna	3,27
Łatki i pliki DirectX	6%	brak	1	dużo (większość w anglojęzycznym serwisie)	3	dużo	5
Porady techniczne	5%	bardzo mało	2	dużo (anglojęzyczne)	3	brak	1
Formularz do zgłoszenia problemu	2%	jest	6	brak	1	jest	6
Elektroniczna rejestracja gry	2%	możliwa	6	niemożliwa	1	niemożliwa	1
Ocena pośrednia	100%	bardzo dobra	4,76	dobra	4,20	dobra	3,95
Punkty dodatnie/ujemne							
Ocena końcowa		bardzo dobra	4,76	dobra	4,20	dobra	3,95

1. MIEJSCE: L.K. AVALON

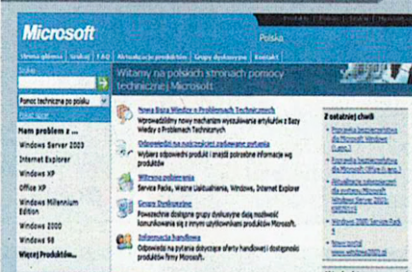
Niewielki wydawca gier z Rzeszowa znacznie poprawił swą pomoc od poprzedniego testu GIER (8. miejsce) i jako jedyny dostał ocenę bardzo dobrą. Pracownik rozwiązujący problemy ze Schizmem był najlepszym specjalistą wśród odpytywanych. Celnie rozpoznał problem i przedstawił rozwiązanie w kilku krokach. Starał się, by zrozumiał je niedoświadczony gracz. Cieszy szybka reakcja na e-mail – jeden dzień!

Pomoc może być jeszcze lepsza, jeśli wydłuży czas pracy, a w internecie pojawią się łatki, sterowniki i biblioteki DirectX.

By uzyskać poradę, w formularzu musimy podać między innymi kod znajdujący się na oryginalnej płycie CD z grą

Ocena → bardzo dobra

2. MIEJSCE: MICROSOFT



Microsoft ma rozbudowaną polskojęzyczną stronę. Niestety materiałów dla graczy jest tam niewiele

Microsoft awansował o dwie pozycje. Jego pracownik dobrze poradził sobie z Freelancerem nie działającym na naszym komputerze. Cieszy ulgowa linia telefoniczna – płacimy tyle samo bez względu na to, skąd dzwonimy. Obsługa klienta jest profesjonalna.

Słabością pomocy giganta z Redmont jest brak w serwisie czegokolwiek dla graczy poza bibliotekami DirectX. Liczyliśmy też na szybszą odpowiedź na e-mail – pięć dni to długo.

Ocena → dobra

3. MIEJSCE: MANTA

Warto dzwonić z problemami do wydawcy Watchmakera, ale nie warto pisać e-maili. Pracownik serwisu, z którym rozmawialiśmy, poradził sobie śpiewająco ze zgłoszonym problemem, choć było słychać, że chętnie zająłby się czymś innym. Na problem zgłoszony przez e-mail nie dostaliśmy odpowiedzi, choć w poprzednim teście była to mocna strona Manty. Brak też porad technicznych na stronach WWW firmy. Są za to łatki i popularne sterowniki.



W serwisie Manty znajdujemy sporo plików, między innymi biblioteki DirectX

Ocena → dobra

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU POMOCY 11 POLSKICH WYDAWCÓW GIER

MIEJSCE		4. MIEJSCE	ocena	5. MIEJSCE	ocena	5. MIEJSCE	ocena
Nazwa producenta		**TopWare**		**Cenega Poland**		**Play it!**	
Adres witryny		www.topware.pl		www.cenega.pl		www.play-it.pl	
Adres e-mail pomocy technicznej		support@topware.pl		tylko formularz na stronie WWW		pomoc@opm.pl	
Skuteczność rozwiązywania problemów	45%	dobra	4,33	dostateczna	3,00	dobra	3,67
Rozwiązanie problemu 1 (rozmowa telefoniczna)	30%	doskonałe	6	częściowe	3	bardzo dobre	5
Rozwiązanie problemu 2 (e-mail)	15%	brak rozwiązania	1	częściowe	3	brak rozwiązania	1
Czas rozwiązywania problemów	10%	dostateczny	2,50	celujący	5,50	dobry	3,50
Czas rozmowy w minutach (problem 1)	5%	5 minut	4	1 minuta	6	2 minuty	6
Czas oczekiwania na odpowiedź na e-maila (problem 2)	5%	odpowiedź nie nadeszła	1	1 dzień	5	odpowiedź nie nadeszła	1
Profesjonalizm obsługi	10%	dobry	4,00	dobry	3,70	dobry	4,00
Sposób przedstawienia rozwiązania	7%	przeciętny	4	przeciętny	4	przeciętny	4
Słownictwo	3%	przystępne	4	chwilami niezrozumiałe	3	przystępne	4
Jakość obsługi telefonicznej	20%	dobra	3,50	dobra	3,50	dostateczna	3,45
Rodzaj linii telefonicznej	4%	płatna	1	płatna	1	płatna	1
Godziny pracy	4%	10.00-16.00 w dni powszednie	3	9.00-17.00 w dni powszednie	4	8.00-16.00 w dni powszednie	4
Liczba przełączeń przed uzyskaniem pomocy	2%	bezpośrednie połączenie	6	bezpośrednie połączenie	6	bezpośrednie połączenie	6
Biurokracja przed uzyskaniem pomocy	2%	brak	6	brak	6	brak	6
Zaangażowanie pracownika serwisu	2%	bardzo duże	6	dostateczne	3	przeciętne	4
Sposób traktowania klienta	2%	bardzo dobry	5	przeciętny	4	bardzo dobry	5
Oddzwanianie do klienta	2%	nie zdarzyło się	1	nie zdarzyło się	1	nie zdarzyło się	1
Czy na pudełku z grą umieszczono telefon pomocy?	1%	nie	1	tak	6	nie	1
Dostępność linii telefonicznej z pomocą	1%	bardzo dobra	5	dobra	4	dobra	4
Pomoc na stronie WWW	15%	dobra	4,20	bardzo dobra	5,00	dobra	3,53
Łatki i pliki DirectX	6%	przeciętna liczba	4	bardzo dużo	6	przeciętna liczba	4
Porady techniczne	5%	aktywne forum dyskusyjne i porady	5	dużo	5	mało	3
Formularz do zgłoszenia problemu	2%	jest	6	jest	6	jest	6
Elektroniczna rejestracja gry	2%	niemożliwa	1	niemożliwa	1	niemożliwa	1
Ocena pośrednia	100%	dobra	3,93	dobra	3,72	dobra	3,62
Punkty dodatnie/ujemne				błędy na stronie WWW	-0,1		
Ocena końcowa		dobra	3,93	dobra	3,62	dobra	3,62

4. MIEJSCE: TOPWARE

Telefoniczna pomoc techniczna rozwiązała problem z Emergency 2 błyskawicznie. Pracownik, z którym rozmawialiśmy, był kompetentny i dociekliwy. Interesował go system, na jakim pracujemy, zainstalowane oprogramowanie, sterowniki. Bardzo chciał pomóc. Dobre wrażenie zatarł incydent z e-mailem – odpowiedź nie nadeszła. Pomocy w internecie możemy jednak szukać na stronach WWW. Znajdziemy tam łatki i aktywne forum dyskusyjne.

Ocena → dobra



W serwisie WWW są porady techniczne – niestety niezbyt wiele. Za to na forum dowiadujemy się, jak przejść miejsca w grze, z którymi mamy problem

5. MIEJSCE: CENEGA POLAND

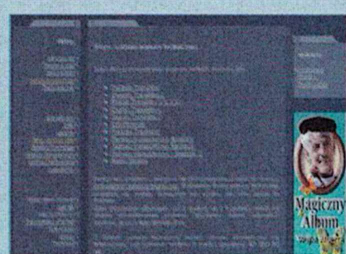
Cenega udzieliła odpowiedzi na nasze dwa pytania dotyczące gry Delta Force: Land Warrior. Niestety odpowiedzi te tylko częściowo rozwiązywały problem. Zaawansowanym graczom może by pomogły, laików zaprowadziłyby na manowce – były zbyt lakoniczne. Na szczęście firma ma solidny serwis internetowy. Warto tam poszukać rozwiązania problemu. W serwisie jest duży dział pomocy technicznej z poradami i mnóstwem łatek.

Ocena → dobra



Serwis WWW pomocy technicznej Cenegi jest obszerny i dobrze pełni swą funkcję. Szkoda tylko, że niekiedy znajdujemy w nim nieaktualne odnośniki

8. MIEJSCE: TECHLAND



Ciekawostką w serwisie jest funkcja elektronicznego rejestrowania programów. Niestety dotyczy ona wyłącznie programów użytkowych

Pomoc telefoniczna Techlandu jest poprawna. Odpowiedź nie była co prawda kompletna, ale można ją uznać za satysfakcjonującą. Tym bardziej że pracownik starał się pomóc. Sugerował nawet rozbudowę komputera i doradzał, gdzie kupić tanie części. Niestety nie doczekaliśmy się odpowiedzi na e-mail. Lepiej zapytać na pełnym ożywionych dyskusji forum Techlandu. Znajdziemy w nim sporo sensownych wskazówek.

Ocena → dostateczna

9. MIEJSCE: CD PROJEKT



Strona CD Projektu jest jedną z nielicznych, na których przez internet rejestrujemy programy. Niestety firma nie odpowiada na e-maile

Firma opuściła ostatnie miejsce, ale tak niska pozycja największego polskiego wydawcy świadczy, że troszczy się on o graczy tylko do momentu, gdy kupią jego grę. Jedynymi zaletami pomocy CD Projektu są duży dział z łatkami i elektroniczna rejestracja gier. Pracownik, któremu zgłosiliśmy telefoniczne problem z grą Planescape: Torment, coś tam wiedział, ale za mało. Nie był też zainteresowany dłuższą dyskusją. List elektroniczny został zignorowany.

Ocena → dostateczna

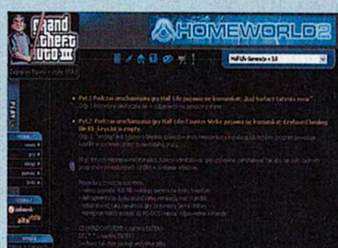
SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU POMOCY 11 POLSKICH WYDAWCÓW GIER

7. MIEJSCE	ocena	8. MIEJSCE	ocena	9. MIEJSCE	ocena	10. MIEJSCE	ocena	11. MIEJSCE	ocena
LEM		**Techland**		**CD Projekt**		**MarkSoft**		**Lemon Interactive**	
www.lem.com.pl		www.techland.pl		www.cdprojekt.info		www.marksoft.com.pl		www.lemon-interactive.com.pl	
lemtech@lem.com.pl		PomocTechniczna@techland.pl		pomoc@cdprojekt.com		serwis@marksoft.com.pl		pomoc@lemon-interactive.pl	
dobra	3,67	dostateczna	3,00	mierna	2,33	dostateczna	2,67	mierna	2,33
bardzo dobre	5	przeciętne	4	częściowe	3	mierne	2	częściowe	3
brak rozwiązania	1	brak rozwiązania	1	brak rozwiązania	1	przeciętne	4	brak rozwiązania	1
dostateczny	3,00	dostateczny	3,00	dobry	3,50	celujący	5,50	dostateczny	3,00
3 minuty	5	3 minuty	5	1 minuta	6	1 minuta	6	4 minuty	5
odpowiedź nie nadeszła	1	odpowiedź nie nadeszła	1	odpowiedź nie nadeszła	1	1 dzień	5	odpowiedź nie nadeszła	1
dobry	4,00	dobry	3,70	dobry	4,00	dobry	4,00	dobry	4,00
przeciętny	4	przeciętny	4	przeciętny	4	przeciętny	4	przeciętny	4
przystępne	4	chwilami niezrozumiałe	3	przystępne	4	przystępne	4	przystępne	4
dostateczna	3,25	dobra	3,80	dobra	3,60	dostateczna	3,15	dostateczna	2,85
płatna	1	płatna	1	płatna	1	płatna	1	płatna	1
9.00-17.00 w dni powszednie	4	9.00-17.00 w dni powszednie	4	8.00-18.00 w dni powszednie	5	10.00-16.00 w dni powszednie	3	9.00-16.00 w dni powszednie	4
jedno przełączenie	4	bezpośrednie połączenie	6	bezpośrednie połączenie	6	jedno przełączenie	4	jedno przełączenie	4
brak	6	brak	6	brak	6	brak	6	brak	6
duże	5	duże	5	dostateczne	3	mierne	2	mierne	2
bardzo dobry	5	bardzo dobry	5	bardzo dobry	5	bardzo dobry	5	przeciętny	4
nie zdarzyło się	1	nie zdarzyło się	1	nie zdarzyło się	1	nie zdarzyło się	1	nie zdarzyło się	1
nie	1	tak	6	nie	1	tak	6	nie	1
mierna	2	dobra	4	bardzo dobra	5	bardzo dobra	5	mierna	2
dobra	3,53	dobra	3,60	bardzo dobra	5,00	dostateczna	2,87	mierna	1,80
przeciętna liczba	4	mało	3	bardzo dużo	6	przeciętna liczba	4	mało	3
mało	3	aktywne forum dyskusyjne	4	mało	3	brak	1	brak	1
jest	6	jest	6	jest	6	jest	6	nie ma	1
niemożliwa	1	tylko kilka programów (nie gry!)	2	możliwa	6	niemożliwa	1	niemożliwa	1
dobra	3,53	dostateczna	3,32	dostateczna	3,27	dostateczna	3,21	dostateczna	2,59
serwis nie działał cały dzień z powodu choroby pracownika	-0,1							ani w instrukcji, ani na pudełku nie ma telefonu do firmy	-0,1
dostateczna	3,43	dostateczna	3,32	dostateczna	3,27	dostateczna	3,21	mierna	2,49

5. MIEJSCE: PLAY IT!

Pracownicy bardzo dobrze poradzili sobie z zawieszającą się grą Empire Earth, co zgłosiliśmy telefonicznie. Szczegółowo wyjaśniono, co zrobić, by gra działała płynnie. Niestety e-maila zignorowano, choć automat pocztowy przysłał komunikat, że nasz list trafił w kompetentne ręce. Przeciętny jest dział pomocy technicznej na stronach WWW: oceniamy go na trójkę z plusem. Mało w nim porad technicznych, łatek też powinno być więcej.

Ocena → dobra



Niektóre wskazówki są przydatne i dość dokładne. Niestety jest ich stanowczo za mało, a listy elektroniczne wysłane do firmy zostały bez odpowiedzi

7. MIEJSCE: LEM

Pierwszy telefon do LEM-a zakończył się niczym. Okazało się, że pomocy udziela tylko jeden pracownik i jest on akurat chory. Udało się za drugim razem, następnego dnia. Serwisant dobrze poradził sobie z problemem z Return to Castle Wolfenstein. Na e-mail odpowiedź nie nadeszła. Serwis pomocy technicznej na stronach firmy jest przeciętny. Znajdujemy w nim sporo łatek, kilka porad i formularz do zgłaszania problemów z grami.

Ocena → dostateczna



Łatek jest sporo. Brakuje za to sterowników i bibliotek DirectX. W dodatku zgłoszone e-mailem problemy pozostają bez odpowiedzi

10. MIEJSCE: MARKSOFT



W dziale pomocy technicznej nie ma żadnych porad technicznych. To jeden z wielu braków pomocy MarkSoftu. Lider testu sprzed dwóch lat stoczył się na dno!

MarkSoft wypadł źle w teście telefonicznym. Serwisant sugerował tylko proste rozwiązania i nie wykazywał zaangażowania. Wyraźnie chciał szybko skończyć rozmowę. O ile jednak do MarkSoftu nie warto dzwonić, o tyle warto pisać. Ktoś czyta listy i udziela krótkich, ale celnych porad. Na odpowiedź czekaliśmy tylko dzień.

W serwisie WWW znajdujemy łatki do części programów i formularz ułatwiający zgłoszenie problemu.

Ocena → dostateczna

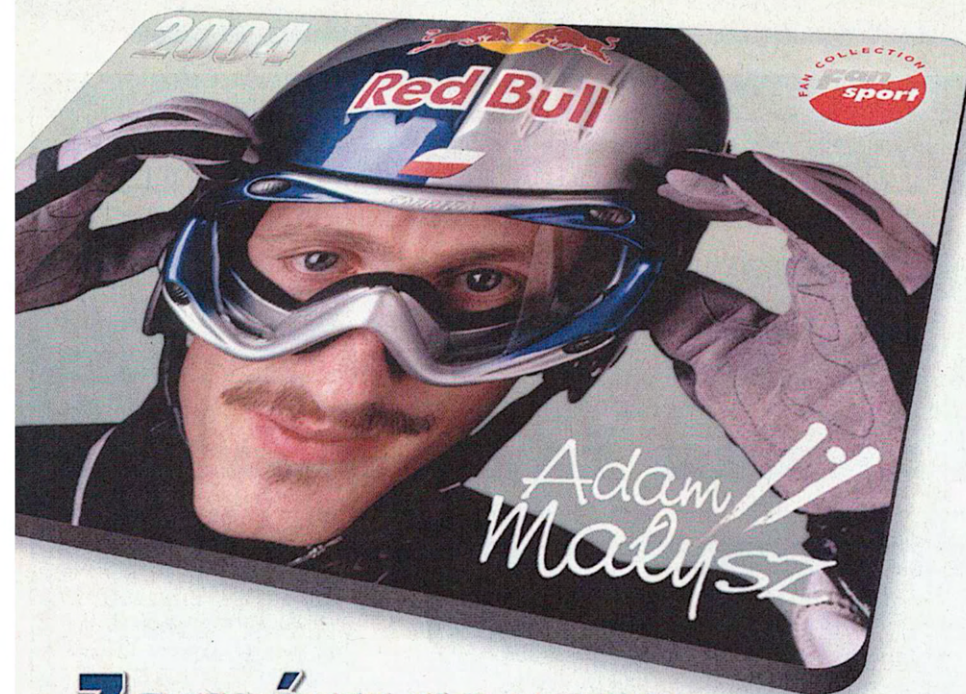
11. MIEJSCE: LEMON INTERACTIVE



Łatek nie ma zbyt wiele, ale wykazujemy zrozumienie – firma wydała mało gier. Jednak sprawiają one wiele kłopotów, a telefon pomocy jest wciąż zajęty

Firma bardzo się stara, by nikt nie poznał numeru telefonu do serwisu – nie ma go ani na pudełku, ani w instrukcji do gry. Byliśmy uparci i znaleźliśmy go w internecie. Okazało się jednak, że numer jest ciągle zajęty. Gdy się dodzwoniliśmy, rady pracownika tylko częściowo rozwiązały zgłoszony problem. E-mail z prośbą o pomoc został zignorowany. W internetowym dziale pomocy technicznej brak porad i formularza, a łatek jest mało.

Ocena → mierna



Zamów roczną prenumeratę GIER a w prezencie dostaniesz trójwymiarową podkładkę z Adamem Małyszem

Wystarczy tylko:

1. Wypełnić zamieszczony poniżej formularz
2. Przesłać go pocztą pod adresem
   Axel Springer Polska Sp. z o. o.
   Dział Prenumeraty
   02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181
   lub faksem pod numer (0 prefiks 22) 608 40 07
3. Za pomocą nadesłanego przez nas blankietu dokonać opłaty na poczcie lub w banku

Prenumeratę możesz zamówić od dowolnego numeru na:

- **kwartał** (trzy numery) – **23,70 złotych**
- **pół roku** (sześć numerów) – **47,40 złotych**
- **rok** (12 numerów i podkładka) – **80,00 złotych (15% zniżki!)**

Prenumeratę GIER i egzemplarze archiwalne można też zamawiać:

telefonicznie: (0 prefiks 22) 608 40 02 lub 0801 120 003
@ e-mailem: prenumerata@axelspringer.com.pl



Wydawca niezwłocznie po otrzymaniu zamówienia wysyła do zamawiającego wypełniony blankiet przelewu/wpłaty gotówkowej w celu dokonania płatności. Realizacja zamówienia rozpoczyna się po wpłynięciu pieniędzy na konto wydawcy. Koszty manipulacyjne związane z dokonaniem wpłaty ponosi zamawiający. W wypadku prenumeraty koszty wysyłki ponosi wydawca, zaś w wypadku egzemplarzy archiwalnych – zamawiający. Gwarantujemy zwrot pieniędzy w wypadku odwołania prenumeraty. Zamówienie można odwołać bez podania przyczyny w terminie 14 dni od otrzymania pierwszego zamówionego numeru (w wypadku prenumeraty rocznej – pod warunkiem odesłania podkładki). Wpłaconą kwotę zwracamy w całości.

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

IMIĘ I NAZWISKO LUB NAZWA FIRMY

KOD POCZTOWY

MIASTO

ULICA

NUMER DOMU

NUMER MIESZKANIA

NUMER KIERUNKOWY

TELEFON

FAKS

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ OD

MIESIĄC

ROK

DO

MIESIĄC

ROK

LICZBA EGZEMPLARZY KAŻDEGO NUMERU

Zgadzam się na umieszczenie moich danych osobowych w bazie danych Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Alejach Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa oraz na ich wykorzystanie w celach marketingowych i promocyjnych. Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje, iż przysługuje Państwu prawo do wglądu i poprawiania zgromadzonych danych zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych Dz.U. nr 133 poz. 883 z 1997 r.

DODATKOWY SEGREGATOR

Jeżeli chcesz zamówić wyłącznie segregator lub dodatkowy segregator do swojej prenumeraty, wypełnij pole poniżej

ZAMAWIAM DODATKOWY SEGREGATOR W LICZBIE SZTUK

CZYTELNY PODPIS

WYPEŁNIAJĄ TYLKO FIRMY

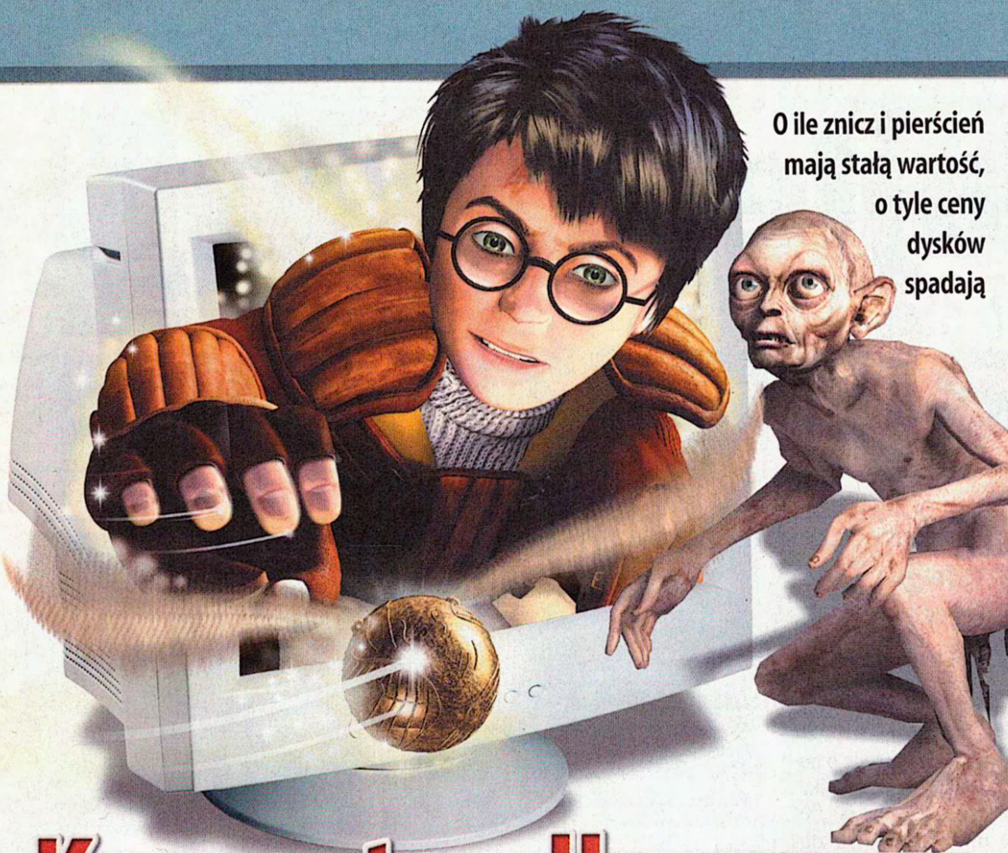
IMIĘ I NAZWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

STANOWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

NIP

Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT i upoważniam wydawnictwo Axel Springer Polska Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez mojego podpisu

PIECZĄTKA I CZYTELNY PODPIS



O ile znicz i pierścień mają stałą wartość, o tyle ceny dysków spadają

Komputer dla gracza

Ilość miejsca zajmowanego na twardych dyskach przez nowe gry wciąż wzrasta. Jeszcze niedawno większość gier miała kilka typów instalacji o różnych rozmiarach – nasz wybór zależał od wolnego miejsca na twardym dysku. Dziś coraz więcej gier wymaga pełnej instalacji zajmującej gigabajt, a niekiedy nawet dwa. Dla graczy to nie nowina, że twórcy elektronicznej rozrywki zmuszają nas do regularnych inwestycji w sprzęt. Szczęściem mijający rok przyniósł nam wzrost objętości dysków i spadek ceny gigabajta.

Dominują dyski o pojemności 80 GB w cenie od około 300 złotych, jednak przy zakupie nowego komputera warto rozważyć kupno dysku 120-gigabajtowego, który wkrótce będzie standardem, a jest mniej więcej o sto złotych droższy. Nie warto kupować dysku 40 GB, chyba że chcemy zamontować go w kieszeni i przenosić na nim dane.

Kupując dysk, zwracamy uwagę na prędkość obrotową, od której zależy szybkość odczytu danych. Dyski o 7200 obrotów na minutę to standard, te z 10 000 obrotów na razie kosztują jeszcze zbyt dużo.

Znaczenie ma także rozmiar tak zwanego cache'u, czyli zamontowanej na dysku pamięci, która przyspiesza przepływ danych. Większość dysków ma osiem megabajtów cache'u, uważamy jednak, bo trafiają się też dwumegabajtowe. Takich należy unikać.

Nowe twarde dyski wydzielają podczas pracy dużo ciepła. Aby zatem zapewnić ich bezawaryjność, dobrze zostawić wokół nich trochę wolnej przestrzeni, a w wypadku dysków montowanych w kieszeniach wybierać kieszenie wyposażone w wiatraczek.

WYBIERAMY GRĘ NA NASZ KOMPUTER

	Zestaw doskonały	Zestaw optymalny	Zestaw ekonomiczny
Płynnie działają	The Elder Scrolls III: Morrowind (GRY 1/2003) Grand Theft Auto: Vice City (GRY 10/2003) Unreal II (GRY 4/2003)	Max Payne 2: The Fall of Max Payne (GRY 1/2004) Call of Duty (GRY 1/2004) Piraci z Karaibów (GRY 11/2003)	Silent Hill 2 (GRY 4/2003) Warcraft III: The Frozen Throne (GRY 9/2003) Runaway: A Road Adventure (GRY 1/2004)
Obraz skacze	Brak	Uruchomione w najwyższej rozdzielczości: Republika: Rewolucja (GRY 12/2003) The Elder Scrolls III: Morrowind (GRY 1/2003) Enter the Matrix (GRY 7/2003)	Republika: Rewolucja (GRY 12/2003) Colin McRae Rally 3 (GRY 8/2003) The Elder Scrolls III: Morrowind (GRY 1/2003)
Niegrywalne	Brak	Brak	Poniższe gry działają tylko po zmniejszeniu liczby detali Command & Conquer Generals (GRY 8/2003) Gothic II (GRY 6/2003)

SKŁADNIKI ZESTAWÓW

PROCESOR	cena w złotych
Pentium IV HT 3 GHz FSB 800	1300
Athlon XP 2500+ (Barton)	480
Duron 1,6 GHz	210
PŁYTA GŁÓWNA	
gniazdo SOCKET 478, AGPx8, DDR400, SATA	500
gniazdo SOCKET A, AGPx8, DDR400	400
gniazdo SOCKET A, AGPx8, DDR333	160
PAMIĘĆ RAM	
DDR 1024 MB (1 GB)/400	800
DDR 512MB/333	350
DDR 256MB/333	190
DYSK TWARDY	
160 GB, 7200 obrotów	580
120 GB, 7200 obrotów	420
80 GB, 7200 obrotów	310
KARTA GRAFICZNA	
GeForce FX 5900, 128 MB	1900
ATI Radeon 9600 Pro, 128 MB	850
ATI Radeon 9200, 64 MB	310
KARTA DŹWIĘKOWA	
Sound Blaster Audigy2 Player OEM	280
Sound Blaster Live! 5.1 OEM	150
zintegrowana z płytą główną	0
MONITOR	
19-calowy	1250
17-calowy	800
17-calowy tani	550
MODEM	
zewnętrzny 56 kb/s wysokiej jakości	180
wewnętrzny 56 kb/s PCI	50
brak	0
GŁOŚNIKI	
zestaw 5.1	500
zestaw z głośnikiem niskotonowym	100
zwykłe	50
NAPĘD CD/DVD	
COMBO DVD/RW 16x/52x	290
CDRW 52/32/52x	180
CD ROM 52x	75
MYSZ	
PS/2 optyczna wysokiej jakości z pokrętłem	100
PS/2 z pokrętłem	45
PS/2 zwykła	6
OBUDOWA	
ATX midi tower cicha	300
ATX midi tower	160
ATX midi tower tania	110
STAŁE ELEMENTY	
klawiatura Windows PS/2	20
stacja dyskietek 3,5 cala	40
wentylator	50
Windows XP PL Home OEM	450

CENA ZESTAWU	
doskonały	8540
optymalny	4545
ekonomiczny	2531

DODATKI SPECJALNE ich cenę doliczamy do ceny zestawu	
prosty dżojstik lub pad	35
pad z efektem wstrząsów	120
dobry dżojstik z efektem wstrząsów	200
kierownica	150
kierownica, pedały, dźwignia biegów	300
karta sieciowa	50
koncentrator 8 portów	130

Najlepsze gry, najniższe ceny

Na tych stronach podajemy wszystko, co warto wiedzieć, gdy chcemy tanio kupić dobrą grę. Informujemy też o ciekawych stronach WWW, wskazujemy najlepsze supermarkety z grami, działy pomocy technicznej oraz innych zwycięzców testów GIER

Na sąsiedniej stronie prezentujemy tabele zawierające najniższe ceny najlepszych gier. Dodatkowo przygotowaliśmy listę wybranych gier fabularnych i przygodowych dostępnych w sklepach wraz z informacjami, gdzie można je korzystnie kupić.

Okres świąteczny tradycyjnie wiąże się z promocjami. Uwagę zwraca obniżka ceny gry Na kłopoty Pantera z 59 do 24,99 złotych. Potaniała także inna świetna gra przygodowa – Syberia, choć nieco mniej, bo o 17 złotych i kosztuje teraz 49 złotych. Pozostałe obniżki cen hitów związane są z wydaniem ich w tańszych reedycjach. W ten sposób strategia Disciples II: Mroczne proroctwo potaniała z 39 do 19 złotych. Tak samo spadła cena gry Colin McRae Rally 2.0.

Uwagę zwraca przecena prawie o połowę gry NHL 2003 – w sklepie wysyłkowym Tomsoft kosztuje teraz 59,90 złotych przy cenie oficjalnej 139,90 złotych. Do tanich gier sportowych dołączyła także FIFA 2002, dostępna w sklepie internetowym Exe za 39 złotych. Jednocześnie firma CD Projekt zaoferowała w niższych cenach takie tytuły, jak IGI 2: Covert Strike, Prisoner of War, Steel Beasts, Industry Giant II oraz Trainz v. 1.4; teraz kosztują one 39,90 złotych.

Na tle promocji i przecen zaskakuje wzrost ceny gry Mafia – z 45 do 54 złotych, ale to jedyny wyjątek.

ZWYCIĘZCY TESTÓW GIER

Przedmiot testu	zwycięzca	ocena	w numerze
Sklepy wysyłkowe	Merlin	4,72	11/2002
Supermarkety z grami	Media Markt	5,28	10/2002
Pomoc techniczna wydawców	LK Avalon	4,76	2/2004
Strony WWW wydawców	CD Projekt	5,30	5/2003
Telefony komórkowe do gier	Nokia 3410	6,00	10/2003
Powieści na motywach gier	Warcraft: Dzień smoka	5,00	9/2002

ATRAKCYJNE PROMOCJE



Planeta Gier
http://www.planetagier.com/

Sklep Planeta Gier oferuje pakiet trzech gier o Różowej Panterze: Hokus Pokus Różowa Pantera, Różowa Pantera po skarb się wybiera oraz Na kłopoty Pantera w cenie 79,99 złotych. Oficjalna cena wszystkich tych tytułów łącznie wynosi niemal dwa razy więcej – ponad 150 złotych.

Ultima. pl
http://www.ultima.pl/

Kolejną okazję do zaoszczędzenia znajdujemy w sklepie Ultima.pl. Podwójna edycja gry fabularnej Neverwinter Nights składająca się z wersji podstawowej programu oraz rozszerzenia Shadows of the Undrentide kosztuje 92 złote. Oficjalna cena tego pakietu wynosi 129 złotych.

PLAY. com. pl
http://www.play.com.pl/

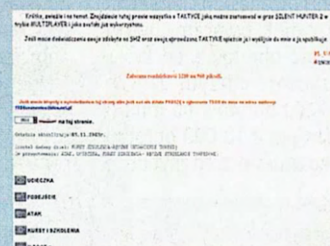
Ostatnia, dziewiąta część kultowej sagi gier fabularnych Might & Magic kosztuje na co dzień 49,90 złotych, ale w sklepie PLAY.com.pl kupujemy ją za 44 złote, do tego z prezentem. Jest nim dołączana gratisowo ósma część Might & Magic. Obydwie gry tworzą zestaw, który niewielkim kosztem przyniesie mnóstwo satysfakcji miłośnikom gier fabularnych.

CIEKAWE STRONY WWW



Gorky Zero (PL)
http://members.lycos.co.uk/gorkypl/

Strona dla miłośników gry Gorky Zero: Fabryka niewolników. Zawiera poradnik wyjaśniający podstawy gry, opis przedmiotów występujących w grze, rozmaite ciekawostki, a także rozwiązanie, na razie jeszcze niepełne. W sekcji Download znajdują się między innymi demo, tapety i kilka utworów z gry w formacie MP3.



Taktyka w Silent Hunter II (PL)
http://subtaktyka.neostrada.pl/

Niedawne wznowienie gry Silent Hunter II w zestawie z Destroyer Commandem wzbudziło zainteresowanie graczy okrętami podwodnymi. Autor tej strony skupił się na taktykach podejścia do konwoju i ucieczki przed niszczycielami. Przygotował też porady o instrumentach pokładowych U-Bootów.



Mroczne tajemnice Vvardenfell (PL)
http://www.morrowind.kgb.pl/

Morrowind to jedna z najlepszych gier fabularnych ostatnich lat. Jej fani powinni zajrzeć pod ten adres. Znajdujemy tu informacje o grze, a także dodatkach Trójca i Przepowiednia wraz ze szczegółowymi opisami. Pobieramy także pliki rozszerzające grę: nowe dźwięki, przedmioty i postaci, a nawet całe lokacje i zadania.



Trucksims.com
http://www.trucksims.com/

Coś dla zapaleńców przemierzania autostrad za kierownicą osiemnastokołowej ciężarówki. Strona zawiera informacje na temat czterech gier symulujących życie kierowcy tira wraz z opisami występujących w nich samochodów. Ponadto znajdujemy tu kody ułatwiające życie graczowi, pomocne mapki, a także forum dyskusyjne.

NAJLEPSZE GRY W NAJNIŻSZYCH CENACH

Miejsce w zestawieniu i tytuł gry	Ocena jakości	Test w numerze	Polski wydawca	Cena wydawcy	Cena atrakcyjna	Cena/jakość[1]	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon[2]	Witryna
Gry fabularne										
The Elder Scrolls III: Morrowind (PL)	5,08	1/2003	CD Projekt	59,90	49,99	9,84	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Icewind Dale II (PL)	5,06	11/2002	CD Projekt	59,90	49,99	9,88	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Evil Islands (PL)	4,98	8/2001	Lemon Interactive	29,90	19,00	3,82	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Sea Dogs: Piraci (PL)	4,89	8/2002	CD Projekt	19,90	18,50	**3,78**	Merlin	Warszawa	(022) 607 79 92	www.merlin.com.pl
Arcanum (PL)	4,86	11/2001	Play it!	99,90	59,00	12,14	Sirius.pl	Wadowice	(033) 873 25 59	www.sirius.pl
Gry przygodowe										
Silent Hill 2	5,19	5/2003	CD Projekt	159,90	135,00	26,01	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Syberia (PL)	5,00	2/2003	Cenega Poland	79,90	49,00	9,80	Exe	Wrocław	(071) 353 70 02	www.fajny.pl
Na kłopoty Pantera (PL)	4,98	6/2001	CD Projekt	69,90	24,99	5,02	Planeta Gier	Warszawa	(022) 673 85 79	www.planetagier.com
The Watchmaker: Zegarmistrz (PL)	4,92	12/2001	Manta	79,90	10,00	**2,03**	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Głupki z kosmosu (PL)	4,91	7/2001	LEM	29,90	26,99	5,50	Planeta Gier	Warszawa	(022) 673 85 79	www.planetagier.com
Gry strategiczne										
Fallout Tactics (PL)	5,75	7/2001	CD Projekt	19,90	19,00	**3,30**	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Original War (PL)	5,66	11/2001	CD Projekt	9,99	brak					
The Settlers IV[3] (PL)	5,63	4/2001	CD Projekt	59,90	49,99	8,88	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Disciples II: Mroczne proroctwo (PL)	5,48	10/2002	CD Projekt	19,90	19,00	3,47	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Age of Mythology	5,38	5/2003	A.P.N. Promise	169,58	139,00	25,84	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Gry zręcznościowe										
Max Payne (PL)	5,44	10/2001	Play it!	69,99	55,90	10,28	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 811 87 29	www.mig.pl
Worms 3D (PL)	5,41	12/2003	CD Projekt	99,90	84,00	15,53	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Aliens versus Predator 2	5,39	1/2002	Play it!	99,00	84,00	15,58	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Star Wars: Jedi Academy	5,31	11/2003	LEM	169,00	143,90	27,10	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Mafia (PL)	5,30	1/2003	Play it!	69,90	54,00	**10,19**	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Gry symulacyjne i wyścigowe										
Colin McRae Rally 2.0 (PL)	5,53	3/2001	CD Projekt	19,99	19,00	**3,44**	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
TOCA Race Driver (PL)	5,37	6/2003	CD Projekt	99,90	84,00	15,64	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Silent Hunter II (PL)	5,10	4/2002	Play it!	99,99	54,00	10,59	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Rally Championship Xtreme (PL)	4,88	1/2002	LEM	19,90	19,00	3,89	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Panzer Elite (PL)	4,65	7/2002	CD Projekt	19,90	19,00	4,09	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Gry sportowe										
NBA Live 2003	5,33	3/2003	Cenega Poland	139,90	109,00	20,45	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
NHL 2004	5,28	1/2004	Electronic Arts Polska	139,00	118,00	22,35	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
NBA Live 2001	4,86	5/2001	Cenega Poland	59,00	55,99	**11,52**	Timsoft	Koszalin	(094) 346 11 56	www.timsoft.com.pl
Championship Manager 01/02	4,75	12/2001	Cenega Poland	139,00	109,00	22,95	Sirius.pl	Wadowice	(033) 873 25 59	www.sirius.pl
FIFA Football 2003	4,71	1/2003	Cenega Poland	139,90	115,00	24,42	Sirius.pl	Wadowice	(033) 873 25 59	www.sirius.pl

NAJNIŻSZE CENY WYBRANYCH GIER FABULARNYCH I PRZYGODOWYCH

Tytuł gry	Wydawca	Cena wydawcy	Cena atrakcyjna	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon[2]	Witryna
Another War (PL)	Cenega Poland	59,90	39,90	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Baldur's Gate II + Tron Bhaala (PL)	CD Projekt	59,90	53,90	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Diablo II + Lord of Destruction (PL)	CD Projekt	99,90	84,00	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Escape from Monkey Island	LEM	79,00	69,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 673 85 79	www.planetagier.com
Frank Herbert's Dune	Cenega Poland	59,90	52,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 673 85 79	www.planetagier.com
Gothic (PL)	CD Projekt	19,90	19,00	Exe	Wrocław	(071) 353 70 02	www.fajny.pl
Gothic II (PL)	CD Projekt	99,90	84,00	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Icewind Dale + Heart of Winter (PL)	CD Projekt	19,99	18,50	Merlin	Warszawa	(022) 607 79 92	www.merlin.com.pl
Icewind Dale II (PL)	CD Projekt	59,90	49,99	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Jak rozpętałem drugą wojnę światową (PL)	Cenega Poland	79,90	67,00	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Lionheart (PL)	CD Projekt	99,90	84,00	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Might and Magic IX - Writ of Fate (PL)	CD Projekt	49,90	42,08	Merlin	Warszawa	(022) 607 79 92	www.merlin.com.pl
Najdłuższa podróż (PL)	CD Projekt	19,99	19,00	Sirius.pl	Wadowice	(033) 873 25 59	www.sirius.pl
Neverwinter Nights (PL)	CD Projekt	99,90	84,00	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Neverwinter Nights: Shadows of the Undrentide (PL)	CD Projekt	79,90	67,00	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Paradise Cracked (PL)	Cenega Poland	59,90	49,99	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Pielgrzym (PL)	CD Projekt	19,90	19,00	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Piraci z Karaibów (PL)	CD Projekt	99,90	84,00	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Post Mortem (PL)	Cenega Poland	79,90	66,90	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Prisoner of War (PL)	CD Projekt	39,90	39,00	Exe	Wrocław	(071) 353 70 02	www.fajny.pl
Runaway: A Road Adventure (PL)	TopWare	79,00	67,00	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Salammbo (PL)	Cenega Poland	79,90	67,00	PLAY.com.pl	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Sekret Nautilusa (PL)	Cenega Poland	59,90	54,00	Ultima	Warszawa	(022) 624 78 16	www.ultima.pl
Syberia (PL)	Cenega Poland	79,90	49,00	Exe	Wrocław	(071) 353 70 02	www.fajny.pl
The Elder Scrolls III: Morrowind (PL)	CD Projekt	59,90	49,99	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
The Elder Scrolls III: Przepowiednia (PL)	CD Projekt	59,90	49,99	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
The Elder Scrolls III: Trójca (PL)	CD Projekt	59,90	49,90	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl

PRAKTYCZNE KONTAKTY - ADRESY WYDAWCÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon[2]	Faks[2]	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma rozprowadza w Polsce
A.P.N. Promise	00-108 Warszawa, ul. Zielna 39	(022) 654 90 64	(022) 826 40 15	www.promise.pl	Microsoft
CD Projekt	03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74 bud. E	(022) 519 69 00	(022) 519 69 51	www.cdprojekt.info	Atari, Blizzard, Codemasters, Buena Vista Games, Konami, Paradox, Sega
Cenega Poland	02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37	(022) 868 52 68	(022) 868 52 60	www.cenega.pl	1C, Bohemia, CDV, Dreamcatcher, Eidos, Russobit-M, Take 2, Ubi Soft i własne produkty
EA Polska	02-135 Warszawa, ul. Iłżecka 26 bud. E	(022) 575 72 02	(022) 575 74 00	www.polska.ea.com	Electronic Arts
LEM	02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11	(022) 651 73 24	(022) 651 73 26	www.lem.com.pl	Activision, Arush Ent., LucasArts, In Utero, SCI, TLC, THQ, Team 17, Ubi Soft
Lemon Interactive	01-355 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 85	(022) 666 19 66	(022) 666 19 77	www.lemon-interactive.pl	Epic Interactive, Fishtank Interactive oraz własne produkty
LK Avalon	35-122 Rzeszów, ul. Kotuli 7	(017) 856 99 12	(017) 856 99 12	www.lkavalon.com	własne produkty
Manta	03-876 Warszawa, ul. Matuszewska 14 bud. 4	(022) 332 34 50	(022) 332 34 60	www.manta.com.pl	Midas Games, Arxel Tribe
MarkSoft	01-872 Warszawa, ul. Perzyńskiego 2	(022) 663 93 90	(022) 663 92 98	www.marksoft.com.pl	Datasun, Pan Vision, SLICOM Multimedia oraz własne produkty
Play it!	33-300 Bielsko-Biała, ul. Wyspiańskiego 10	(033) 811 91 80	(033) 812 31 41	www.play-it.pl	Sierra Entertainment, SSI, Vivendi Universal
PLAY.com.pl	01-652 Warszawa, ul. Potocka 14 paw. 3	(022) 832 54 30	(022) 833 39 61	www.play.com.pl	IncaGold oraz własne produkty
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., ul. Żółkiewskiego 3	(062) 737 27 46	(062) 737 27 49	www.techland.com.pl	Inner Loop Studios, Emme Interactive oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, ul. Kamińskiego 19	(033) 813 03 16	(033) 813 03 04	www.topware.pl	Revistronic, Reality Pump oraz własne produkty

[1] Sposób wyliczenia: cena atrakcyjna/ocena jakości
[2] Podczas wybierania numeru międzymiastowego pomiędzy 0 a kodem miejscowości umieszczamy prefiks
[3] The Settlers IV wraz z dodatkowymi misjami



Redakcja odpowiada

W tej rubryce odpowiadamy na Wasze pytania i rozwiązujemy problemy, jakie często sprawiają Wam gry i sprzęt. Dla GIER żadne pytanie nie jest za trudne. Piszcie – czekamy na listy!

✉ Bezpieczny desant

Interesuję się drugą wojną światową i chcę kupić grę Medal of Honor: Allied Assault, lecz nie wiem, czy będzie działać. Konfiguracja mojego komputera to AMD Duron 800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna GeForce2.

Arek

Spokojnie ruszaj na plażę Omaha – gra będzie działać, choć płynnie pograsz tylko w rozdzielczości 800x600 pikseli, ewentualnie 1024x768 przy mocno obniżonej szczegółowości modeli postaci i cieni. Graliśmy w Medal of Honor nawet na karcie TNT2!



Duron 800 trafia w wymagania sprzętowe Medal of Honor. No, może po wyłączeniu niektórych detali, ale zobaczymy je przez lunetę karabinu

✉ Omlet bez jaj

Jak stworzyć nową partycję na dysku bez jego formatowania?

Szymon

Niestety jest to niemożliwe. Stworzenie partycji polega na wpisie w odpowiedniej tabeli w pierwszym sektorze twardego dysku – w ten sposób rezerwujemy miejsce na partycję. Żeby można było z niej korzystać, w tym zarezerwowanym miejscu utworzyć odpowiednie struktury logiczne, czyli tak zwany system plików. Nowe partycje nie mają żadnego systemu plików. A system plików tworzymy właśnie za pomocą formatowania.

Istnieją co prawda programy (Partition Magic) służące do zmiany rozmiaru partycji bez formatowania. Jednak nawet nimi nie tworzymy nowej partycji bez jej formatowania.

✉ Straszliwy kłopot

W numerze 10/2003 zamieściliście ściągawkę do gry strategicznej Ghost Master. Nie wiem, jak używa się rozkazów. Klikam na Rozkazy i na Nowy rozkaz. Ustawiam na Atakuj Dr. Gilderoy Pukliński, Używaj mocy tylko w obecności śmiertelników i Używaj mocy obecnego poziomu. Czekam i nic się nie dzieje.

Mariusz

Duchy przydzielasz do środowisk lub ludzi. Jeśli stawiasz ducha w holu i dajesz rozkaz Używaj mocy tylko w obecności śmiertelników, duch straszy tylko wtedy, gdy w pomieszczeniu znajduje się człowiek.

Gdy wybieramy konkretną osobę, duch uaktywnia się, gdy cel jest w promieniu jego działania. Wtedy lepiej gospodaruje plazmą. Komenda Używaj mocy obecnego poziomu jest wygodna, gdy mamy użyć konkretnego zaklęcia, na przykład sztucznego ognika. Nie tracimy plazmy na straszenie w inny sposób.



Używając rozkazów, lepiej gospodarujemy plazmą

MODI I NANNA – KRNĄBRNE SMYKI

✉ Wikingowie odmawiają

Mam problem z grą Modi i Nanna, którą zamieściliście w numerze 12/2003. Kiedy chcę ją uruchomić, komputer pyta o rozdzielczość, klikam i pokazuje się filmik. Wciskam Enter lub [esc] i wtedy pokazuje mi się komunikat: Modi i Nanna 1.1.5.40 Excemption. Moje parametry to: Windows XP Professional, karta graficzna NVIDIA TNT-M64 32 MB, procesor Intel Celeron 540 MHz, 64 MB RAM. Mam odpowiednią wersję pakietu DirectX (miałem 9.0b, ale przeinstalowałem na 8.1) i najnowsze sterowniki do karty graficznej (wersja 45.23).

Łukasz

Nie powinno się instalować starszej wersji DirectX w miejsce nowszej. Zainstaluj na nowo sterowniki do karty graficznej i DirectX-a 9.0. Jeśli to nie pomoże, sprawdź działanie gry na innym komputerze. Jeśli problem się powtarza, prosimy o przesłanie nam płyty wraz z opisem problemu.



Tylko wyjątkowo przebiegli wikingowie, wiedzą, że strzałki w prawym górnym rogu to zasłona dymna. Dzięki niej niepowołane osoby nie mogą posługiwać się ich przedmiotami

✉ Nieruchoma strzałka

Ostatnio kupiłam Komputer ŚWIAT GRY, w którym była gra Modi i Nanna. Zainstalowałam ją na swoim kompie i zaczęłam grać. W górnym prawym rogu ekranu znajduje się okienko ze strzałkami. Napiszcie proszę w jaki sposób mam uruchomić te strzałki?

Zuzia

Strzałek w żaden sposób nie uruchamiamy. To po prostu okienko pokazujące broń oraz przedmioty. Przełączamy je, używając klawisza [shift].

✉ Unieruchomiony przez nieruchomości

Gram w Grand Theft Auto: Vice City i z podstawowych misji pozostały mi dwie: Cap the Collectors i Keep Your Friends Close. Niestety nie wiem, co zrobić, aby zacząć wykonywać te misje. Na jednej stronie internetowej przeczytałem: Aby przejść do ostatnich misji, musisz wykonać misje dla nieruchomości, a na innej: Sonny wysłał swoich ludzi, by zabrali ci twoje dochody ze stoczni i lodziarni. Wykonałem już misje dla tych trzech nieruchomości i nic się nie dzieje. Co robić? Czy wykonać misje dla pozostałych nieruchomości?

Mateusz

Zgadza się. Gra oczekuje, aż wykupisz inne nieruchomości. Otrzymujesz związane z nimi misje i je wykonujesz. Dopiero wtedy odblokowują się pozostałe zadania.



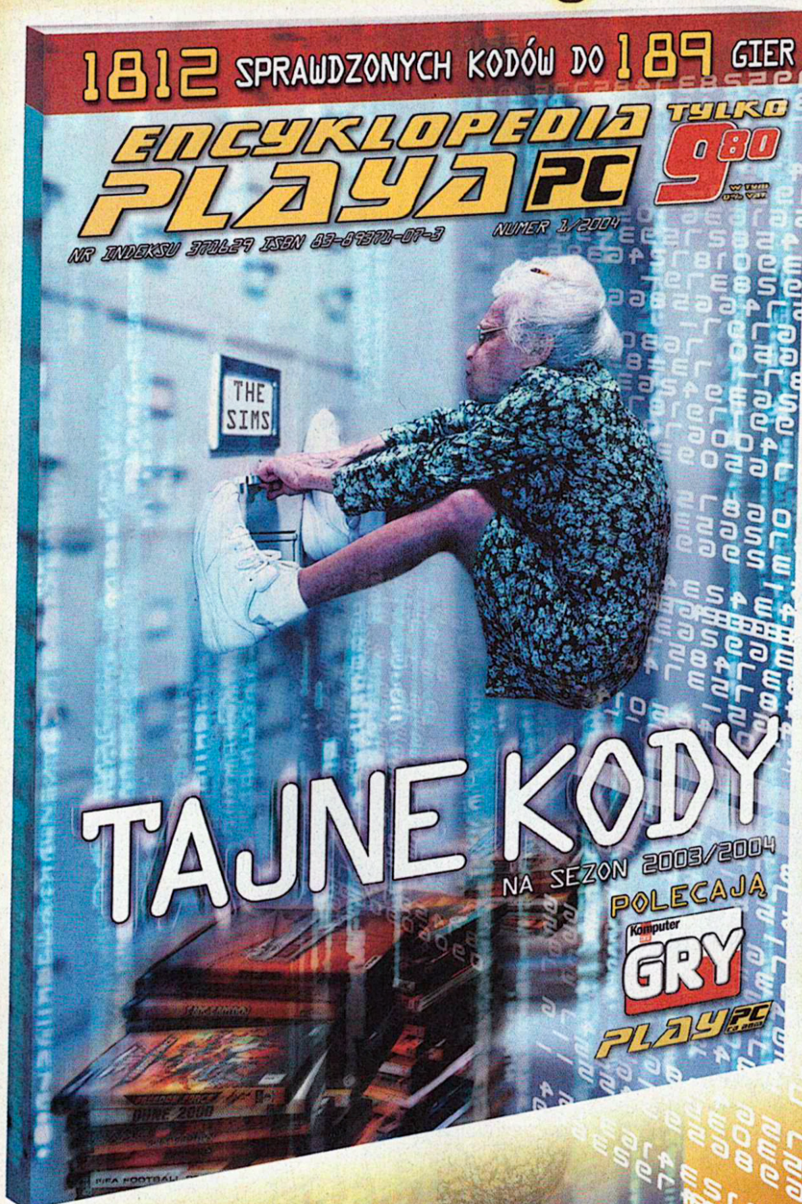
Modi w typowo szwedzkiej fryzurze zwanej trzy korony

NASZ ADRES

redakcja
Komputer ŚWIAT GRY
Al. Jerozolimskie 181
02-222 Warszawa
nasz telefon:
(0 prefiks 22) 608 43 33
w piątki od 12 do 17
faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
e-mail: gry@komputerswiat.pl
www: www.ksgry.pl

Granice nie istnieją!

Przegrana nie jest opcją



DZIAŁ SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ 0 801 120 003

1812 sprawdzonych kodów do 189 przebojowych gier

JUŻ W KIOSKACH!

W NASTĘPNYM NUMERZE

TESTY GIER

ŚCIĄGAWKI

XIII

Sprawdzamy, czy polska wersja tej oryginalnej strzelaniny jest tak wciągająca jak seria komiksów, na której oparto jej fabułę i przyglądamy się uważnie jej pięknej, nietypowej, kreskówkowej grafice.



Prince of Persia: Piaski czasu

Książę Persji powraca w wielkim stylu. Nasz poradnik pokazuje zdradliwe pułapki i uczy, jak pokonać wrogów.



Star Wars: Knights of the Old Republic

Cztery tysiące lat przed narodzinami Luke'a Skywalkera galaktykę rozdziera wojna. Przekonujemy się, czy droga mrocznego Jedi jest tak pasjonująca jak ścieżka światła.



Gdzie jest Nemo

Nikt nie wie, gdzie się podział Nemo. Krok po kroku wyjaśniamy, w jaki sposób rozwiązać wszystkie zagadki logiczne i co zrobić, aby mała rybka spotkała się ze swoim tatą.

SZUKAJ W KIOSKACH JUŻ OD 4 LUTEGO

LEKSYKON GIER

A B C D E F G H I J K L Ł M N O P Q R S T U V W X Y Z

Serwer

Serwer gry sieciowej to komputer z uruchomionym programem umożliwiającym wspólną zabawę.

Rozpoczęcie działania takiego serwera polega na uruchomieniu gry w trybie rozgrywki wieloosobowej, co powinien zrobić ten z graczy, który ma najszybsze łącze internetowe, bo serwer odbiera i wysyła dane do wszystkich graczy. Jeśli łącze, z którego korzysta serwer, jest zbyt wolne, występują opóźnienia w przekazywaniu danych, tak zwane lagi. Ich efektem jest skokowe działanie gry.

Wiele gier uruchamiamy w trybie serwera dedykowanego. Jest to specjalny rodzaj pracy, w którym podłączający się są lepiej obsługiwani, ale na komputerze z serwerem dedykowanym nie gramy. Serwery dedykowane są udostępniane publicznie i korzysta z nich wielu graczy (przykład stanowią serwery Counter-Strike'a). Wiele z takich serwerów działa niemal bez przerwy nawet przez kilka lat.



Tak jak Call of Duty, większość gier ma przeglądarki serwerów. Widzimy tutaj nazwę serwera 1, ping 2, nazwę uruchomionej mapy 3, liczbę graczy 4, tryb rozgrywki 5, a nawet to, czy serwer jest zahasłowany

Komputer, na którym uruchamiamy serwer dedykowany, powinien mieć szybki procesor i dużo pamięci. Bardzo ważne jest jak najszybsze łącze sieciowe. Na przykład serwer gry Battlefield 1942 dla 32 osób wymaga łącza o przepustowości aż ośmiu megabitów (dla porównania – Neostrada ma pół megabita). Dopiero wtedy czas reakcji serwera na nasze działania (ping) jest zadowalający i gracze nie narzekają na lagi.

Każdy serwer ma swój unikatowy identyfikator, dzięki któremu łączymy się z nim. Ponieważ numer IP (na przykład 212.34.123.192) jest trudny do zapamiętania, serwery często mają też nazwy. Przy łączeniu się z takim serwerem wpisujemy albo adres IP, albo nazwę.

By postawić ogólnodostępny serwer, musimy mieć numer IP należący do klasy publicznej. Sprawdzamy to u naszego dostawcy usług internetowych.

W następnym numerze: T&L, czyli nowoczesne funkcje graficzne w kartach 3D

STOPKA REDAKCYJNA



Redaktor naczelny: Aleksy Uchański
Zastępca redaktora naczelnego: Wojciech Setlak
Redaktor prowadzący: Jakub Kowalski
Redaktorzy graficzni: Marcin Perłowski, Jacek Tukendorf
Redaktor merytoryczny: Dariusz J. Michalski
Korekta: Maria Lipszyc
Redaktorzy płyty CD: Romuald Wawrzyniak, Piotr Wojtania
Zespół: Michał J. Adamczak, Wiktor Cegła, Paweł Chmielowiec, Michał Nowakowski, Mateusz Ożyński, Tadeusz Zieliński
Redaktor techniczny: Maciej Kunda

Adres redakcji:
Komputer ŚWIAT GRY
Axel Springer Polska Sp. z o. o.
02-222 Warszawa
Aleje Jerozolimskie 181
Telefon: (0 prefiks 22) 608 41 13 w piątki od 12 do 17
Faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
E-mail: gry@komputerswiat.pl
WWW: www.ksgry.pl
Listy do redakcji prosimy kierować pod adresem redakcji, pod redakcyjny e-mail lub numer faksu

Egzemplarze archiwalne: tel. (0 prefiks 22) 608 40 02
Dział Prenumeraty: Łukasz Szmigrodzki tel. (0 prefiks 22) 608 42 06

Wydawca:
Axel Springer Polska Sp. z o. o.
członek Izby Wydawców Prasy oraz Związku Kontroli Dystrybucji Prasy

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Adres: 02-222 Warszawa
Al. Jerozolimskie 181
Ochota Office Park,
recepcja tel. 608 40 00,
sekretariat Prezesa tel. 608 41 00
Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny: Florian Fels
Dyrektor Wydawniczy: Marcin Przasnyski
Dyrektor Biura Reklamy: Agnieszka Kostka
Dział Reklamy: Maciej Kutak (dyrektor), Piotr Roszczyk, Cezary Żelazowski tel. 608 41 15/18
Dział Public Relations: Marzena Daszkiewicz tel. 608 41 02, Aneta Pacuszka tel. 608 41 78
Dział Promocji: Agnieszka Kamola tel. 608 40 66, Dariusz Kołtko tel. 608 42 63
Sponsoring: Marianna Dąbkowska tel. 608 41 76, Blanka Muraszew tel. 608 40 88
Dział Kolportażu: Janusz Snarski tel. 608 40 10
Produkcja: Elżbieta Garncarczyk tel. 608 41 44
Księgowość: Janusz Bąk tel. 608 40 30

Druk: RR Donnelley, Kraków tel. (012) 652 61 00

Prenumerata przez internet (cały świat): www.ruch.pol.pl